

De Avonturen van
ERIC DE Noorman

DOOR HANS G KRESSE

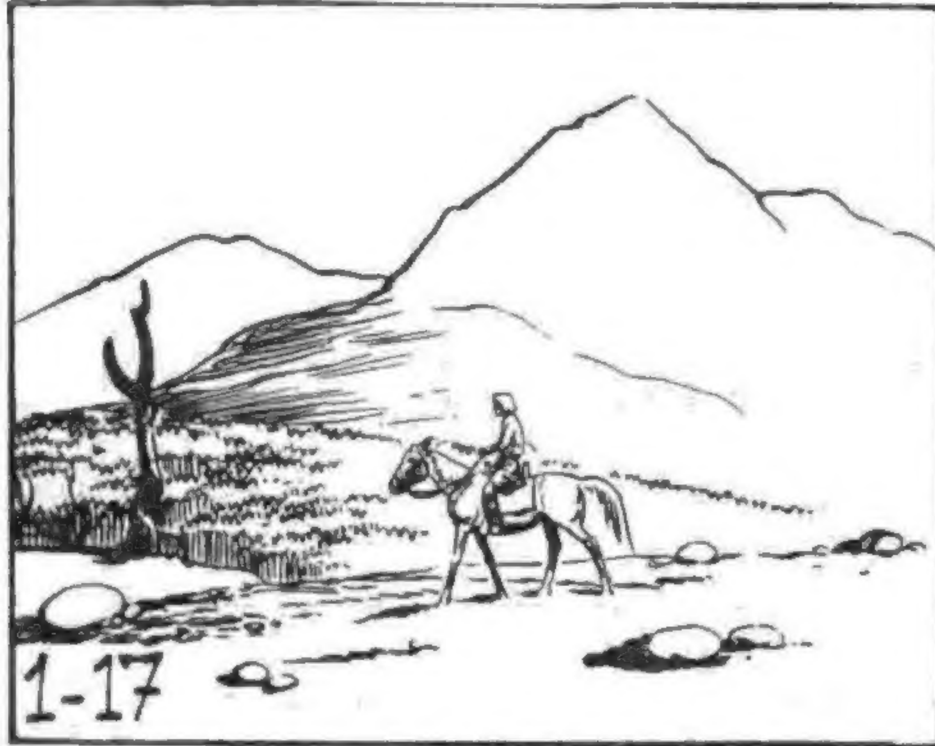
de Boog van Allard • Het Tyrfingmysterie

ERIC DE NOORMAN

1. De Boog van Allard

Inleiding

Op weg naar huis uit Oostelijke streken bemerkt Eric eensklaps een wild paard van uitzonderlijke schoonheid dat, staande op een rots, zijn nadering gadeslaat. Eric besluit het dier te vangen, doch de wilde hengst vlucht een kloof in en als Eric het dier volgt, komt hij net op tijd om een moordaanslag op een nomade te verijdelen. De nomade blijkt de jongste zoon van een steppenopperhoofd te zijn. Daar Eric het plan heeft opgevat, de wilde hengst te vangen, neemt hij de uitnodiging van de jonge nomade, Gonor, aan en volgt deze naar het nomadendorp. Het oude opperhoofd sterft kort na Eric's aankomst en er worden voorbereidingen getroffen, om een nieuw opperhoofd te kiezen. Hoewel Toeghir, Gonor's oudere broeder, meer recht zou hebben op de zetel van opperhoofd, prefereren de nomaden Gonor, die bij allen zeer gezien is. Toeghir poogt Gonor uit de weg te ruimen, hetgeen door Eric verijdeld wordt, met behulp van Onga, de bruid van Gonor. Toeghir neemt de wijk en sluit een verbond met Char, de wolf der steppen, die de aanvoerder is van een bende rovers. Tezamen met Char en diens mannen poogt Toeghir Gonor in het dal der opperhoofden, waar Gonor heengereisd is om zijn gestorven vader te begraven, te vermoorden. Ook ditmaal weet Eric — zij het na grote moeilijkheden overwonnen te hebben — hiervoor een stokje te steken. Char en Toeghir vinden de dood. Aanvankelijk denkt Gonor dat Eric zijn broeder vermoord heeft, doch gelukkig komt alles op zijn pootjes terecht en nadat Eric Gonor overgehaald heeft de wilde hengst — die door de nomaden gevangen genomen is — weer de vrijheid te geven, keert onze held huiswaarts.







Tevreden over het goed geslaagde avontuur dat achter hem ligt, keert Eric de Noorman huiswaarts. Hij kiest de snelle, maar wel moeilijk begaanbare weg die dwars door het hooggebergte voert. Hoe groots het landschap ook mag zijn, toch wilde hij bijna dat hij de langere route gekozen had. En deze wens wordt sterker als zich tegen de avond enorme, donkere wolken om de bergtoppen beginnen samen te pakken. Een lage windstoot warrelt eensklaps over het bergplateau. Een ogenblik later barst er een onweer los, zoals de Noorman nimmer in zijn leven heeft meegemaakt. Een half uur later heeft hij er al geen flauw idee meer van waar hij zich bevindt. Het helle lichten, dat met onregelmatige tussenpozen over de rotsen vlamt, is ternauwernood voldoende om ravijnen en spleten te vermijden. Waarheen? Ten koste van alles moet hij een onderkomen zien te vinden. Lang op de kale vlakte blijven, terwijl bliksemschichten op de omringende toppen dansen, staat gelijk met zelfmoord. Een hevige slag doet hem ineenduiken. Een secondenlang aanhoudende lichtflits zet het gehele bergland in een helse gloed. Zijn paard hinnikt in doodsangst. Maar aan de lippen van de Noorman ontsnapt een kreet van vreugde, want in de verte heeft hij de omtrekken van een oude burcht gezien. Daarginds is beschutting! Hij geeft zijn paard de sporen en drijft hem in de richting van de onbekende burcht. Boven hem rolt de donder.







Met die laatste slag schijnen de wolken te scheuren. Een ijskoude slagregen geselt neer. Half verblind klamt de Noorman zich aan zijn rijdier vast. Maar hij kan zich ongeveer de richting herinneren en nieuwe bliksemstralen helpen hem een smal pad te vinden, dat naar boven voert. Toch lijkt het hem zelf een wonder toe, dat hij enige tijd later de muren voor zich ziet. Moeizaam laat hij zich uit het zadel glijden, en hij neemt zijn paard bij de teugel. Regen doorweekt zijn kleding en de duisternis verhindert hem veel te onderscheiden. De vervallen muur geeft hem echter de indruk dat de burcht in een jammerlijke staat verkeert. "Ik vraag mij af waar we terecht gekomen zijn, ouwe jongen", mompelt Eric, zijn paard op de nek kloppend. "Ik wist niet dat er in deze omgeving nog mensen woonden." Zo sprekend treedt hij op de vervallen poort toe. In oude tijden moeten de deuren er op berekend zijn geweest het geweld van de zwaarste stormen te weerstaan. Maar thans is de poort vermolmd en slechts gebrekkig beslagen. Ik hoop dat er iemand in deze ruïne woont, die mij binnen kan laten, denkt de Noorman met galgehumor. Zijn vuist opheffend beukt hij op de deuren en luistert scherp hoe zijn slagen aan de andere kant galmend versterven. Er komt geen antwoord. Opnieuw ratelt de donder over hem heen en de bliksem zet de omgeving in vuur. Een plotselinge windstoot jaagt de regen met hernieuwde kracht op hem neer. Eric huivert. Op dat ogenblik zou hij alles hebben gegeven voor een warm vuur, een droge slaapplaats en een stal voor zijn paard. Opnieuw hamert hij op de poort, luider nu. Opnieuw tracht hij boven het geweld van onweer en regen uit, te luisteren naar een teken van leven daarbinnen. Maar alles blijft roerloos. Niemand vertoont zich. "Geen levende ziel", gromt de Noorman teleurgesteld. "Wat nu, ouwe jongen."







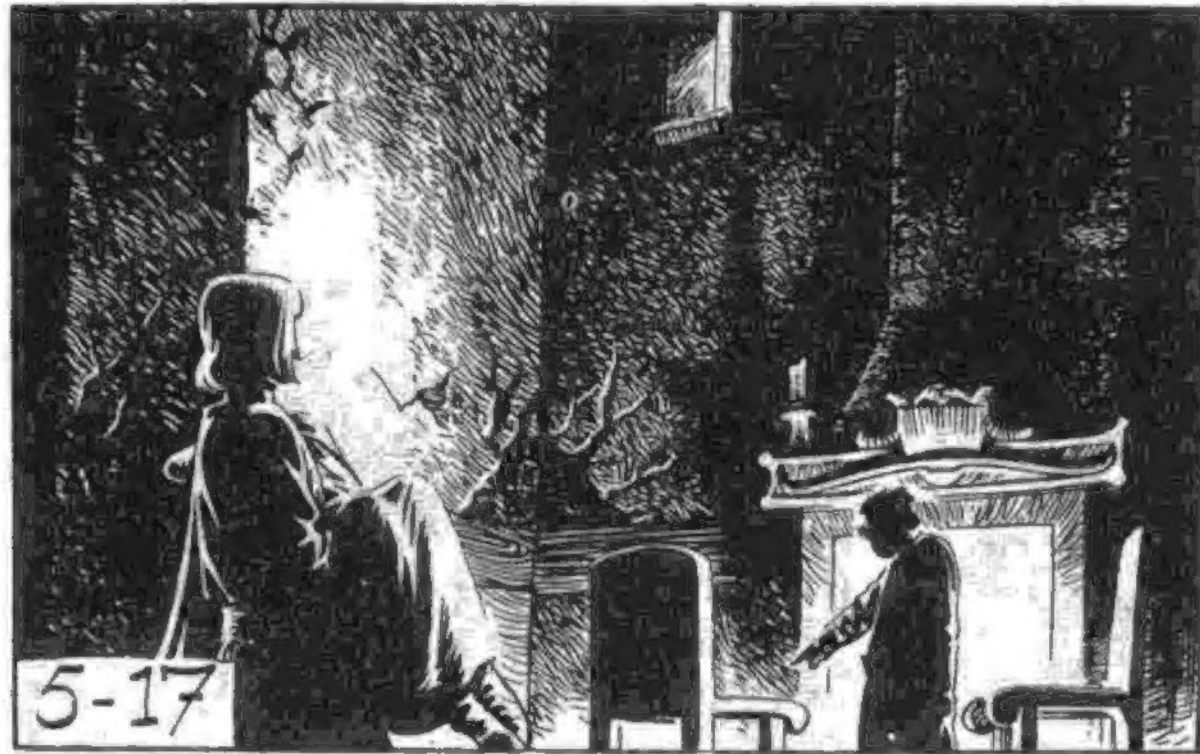
Nijdig wendt Eric zich om. De poort blijft gesloten. Misschien doet hij er verstandig aan het aan de andere kant te proberen. Op dat ogenblik klinkt er een gedempt gekraak en als hij zich verrast omkeert, ziet hij hoe een der deuren op een kier geopend wordt. Het licht van een omhoog gehouden lantaarn, verwaasd door de regen, straalt naar buiten. Haastig komt hij terug. Een niet erg snugger uitziende man, kennelijk een bediende, staart hem verbaasd aan. "Wat... eh... wenst u?" vraagt de man lispelend. "Mijn naam luidt Eric", antwoordt de Noorman kort. Zijn humeur is er onder het wachten niet beter op geworden. "Ik ben overvallen door het noodweer. Kan ik hier vannacht onderdak vinden voor mij en mijn paard?" De bediende beweegt aarzelend zijn lantaarn. Vreemde schaduwen glijden over zijn gelaat. "Er komen hier heel weinig gasten", mompelt hij onwillig. "Héél weinig gasten. Ik weet niet of mijn meester dit goed zal keuren." Hij glimlacht onnozel. "Kunt u het niet ergens anders proberen, heer?" "Ik vrees dat dat moeilijk zal gaan." Inwendig woedend over de ongastvrije houding doet Eric een stap naar voren. De bediende maakt een beweging of hij verschrikt de poort wil sluiten. "O", lispelt hij ongelukkig. "Dat... eh... treft heel slecht. Misschien is het toch beter... eh... dat u ergens anders... Veel beter... eh..." Hij zwijgt plotseling. Ver achter hem verschijnt eensklaps een tweede licht. Vanwaar hij staat kan Eric zien dat het omhoog gehouden wordt door iemand die uit het hoofdgebouw van de burcht komt. Meteen dringt een bevende stem tot hem door, angstig roepend boven het gedruis van de regen uit. "Wie klopt daar aan de poort, Hector? Is Gudrun eindelijk teruggekomen?"







De dienaar haast zich terug naar zijn meester, Eric een bedeesde wenk gevend hem te volgen. Nader komend ziet de Noorman een oude man in de deuropening staan. Hij schijnt aan een hevige onrust ten prooi. Toch tracht hij zich zo goed mogelijk te beheersen. "Wie is daar?" herhaalt de oude. "Is het Gudrun? Zeg het mij, Hector. Spreek!" "Ge had u niet naar buiten mogen begeven... eh... heer!" stottert Hector opgewonden. "Ge zijt ziek en zwak. De koude nachtlucht zal u schade d-doen." Met een ongeduldige beweging brengt de oude man zijn fakkel omlaag, zodat het licht op Erics gezicht valt. "Een vreemdeling", hoort de Noorman hem mompelen. "Deze h-heer vraagt onderdak voor de nacht", brengt Hector moeilijk uit. "Het is hem toegestaan. Niemand zal ooit kunnen zeggen dat het geslacht van Allard geen gastvrijheid meer kent. Zeg mij, heer, zijt ge ook een jongeman tegengekomen? Antwoord! Ik smeek het u!" Eric schudt verbijsterd het hoofd. Een plotselinge windstoot doet de vlam flakkeren. De Noorman ziet eensklaps hoe bleek het gelaat van de oude man is. "Meester!" roept de dienaar angstig. "Beheers u. Hier, laat mij u n-naar binnen leiden!" De oude man richt zich hoog op. Zijn gelaat vertrekt zich van angst. "Neen! Neen!" zegt hij schel. "Let niet op mij. Ga, Hector! Zoek Gudrun! Hij moet gevonden worden! Aarzel niet langer. Maak voort!" Hij maakt een heftig gebaar. Maar de hevige opwinding waarin hij verkeert, schijnt te veel van zijn krachten te hebben gevergd. Hij wankelt, tracht zich aan de deur vast te grijpen, en zou gevallen zijn indien de Noorman niet was toegeschoten en hem had opgevangen in zijn sterke armen. Dan wendt hij zich tot de dienaar, die mompelend om zich heen staat te kijken. "Zorg voor mijn paard!" beveelt hij kort. "Ik zal je meester naar binnen dragen."







Licht als een veertje draagt Eric de oude man de burcht binnen. Een toorts vlamt langs de kale muren. Op een kruispunt van gangen blijft hij staan, zoekend welke richting hij moet nemen. Gelukkig duikt terzelfder tijd de dienaar Hector weer achter hem op, die het paard van de Noorman snel naar de stal heeft gebracht. Deze leidt hem naar een hoog vertrek van zo kolossale afmetingen, dat Eric nu pas een indruk krijgt van de grootte van deze burcht. "H-hier", lispelt Hector moeilijk, een stoel verschuivend voor de grote schouw. "In-indien ge mijn meester hierin wilt plaatsen, heer. De warmte zal hem goed doen." "Een kop hete wijn nog meer", beveelt de Noorman kort. Als Hector met het gevraagde terugkeert, giet Eric de bewusteloze enige druppels van deze drank tussen de lippen. Met vreugde ziet hij hoe de levensgeesten terugkeren. De oude heft het hoofd. "Gudrun", mompelt hij. "Gudrun!" "Wie is dat toch?" vraagt Eric. "Waarom vraagt hij steeds naar Gudrun?" "Z-zo luidt de naam van de zoon van mijn meester", fluistert de dienaar. "Mijn meester is zeer aan hem gehecht... eh... gehecht, ja." "Het is een schandaal dat die jongeman een zieke oude man zo lang alleen laat", vindt de Noorman grimmig. Hij wendt zich naar het vuur en strekt de handen uit om zich te warmen. Onwillekeurig glijdt zijn blik omhoog, en een verwonderde uitdrukking verschijnt in zijn ogen. Boven de schouw hangt de grootste boog welke hij ooit gezien heeft. De dienaar heeft niets van zijn verwondering bemerkt. Nog nadenkend over de laatste opmerking van de Noorman schuifelt hij naderbij. "Ge m-moet de onrust van mijn meester niet verkeerd uitleggen, eh... heer", lispelt hij met een domme glimlach. "Heer Gudrun is sinds vanochtend niet verschenen. E-en hoewel hij volgens mij de poort niet kan zijn doorgegaan, is hij toch in de gehele burcht, eh... onvindbaar!"







De Noorman wendt zich vragend om. Maar er wordt hem geen gelegenheid gegeven om verder informeren, want de oude Allard zendt de dienaar met een kort gebaar heen. "Ge moet geen aandacht aan zijn gepraat schenken", mompelt de oude man, na Hector opdracht te hebben gegeven de gast een beker wijn te brengen. Maar in de stem van de gastheer hoort Eric weer die vreemde angst doortrillen, die hem ook bij hun eerste ontmoeting reeds opgevallen is. De Noorman krijgt steeds sterker het gevoel dat iets, iets onzegbaars, dit vervallen gebouw beheerst. Zijn ogen glijden door het hoge vertrek, somber verlicht door het oplaaiende vuur, om wéér te blijven rusten op de reusachtige boog boven de schouw. "Dat is de boog van mijn voorvader, Allard", zegt de oude man, die zijn blik met de ogen heeft gevolgd. Hij aarzelt een ogenblik. "Ik zie dat ge belangstelling voor het wapen hebt. Er is een oude legende aan verbonden. Wilt ge die horen?" En als Eric instemmend knikt, vervolgt hij: "Met deze boog, zegt het verhaal, doodde de stamvader van mijn geslacht in oeroude tijden vele monsters die in de bergen leefden. Vele monsters, vreemdeling, maar niet alle. Daarom bouwde Allard deze burcht, om te verhinderen dat die laatste monsters zouden terugkeren. De legende wil, dat deze taak van vader op zoon wordt overgedragen. Wee de zoon die niet gehoorzaam is. Hij zal een vloek over het land brengen. En deze vloek zal slechts dan bezworen kunnen worden, indien een nazaat van Allard de kracht vindt om deze boog te spannen en een der stalen pijlen af te schieten, welke zich in gindse koker bevinden!" De oude man zwijgt een ogenblik om voor zich uit te wijzen. Zijn blik zoekt die van Eric en even staren de beide mannen elkaar recht aan. "Moge het lot nimmer de vloek over ons brengen!" fluistert Allard. Zijn laatste woorden worden overstemd door een dreunende donderslag.







"Het is een vreemd verhaal", mompelt de Noorman. Onwillekeurig loopt hij op de zware pijlenkoker toe en bekijkt deze. "Ge moogt hem wel vasthouden als hij u interesseert", zegt Allard. "Een vreemd verhaal, zegt ge. Hecht ge er enig geloof aan?" "Ik weet het niet." De Noorman bekijkt de pijlen. Waarschijnlijk had hij er onder andere onstandigheden om gelachen, maar nu. Zijn vingers strijken over de zware pijlschachten. Zij zijn gemaakt van staal, en zeker behoren ze tot de vreemdsoortigste wapens welke hij ooit heeft gezien. Het moet reuzenkracht vereisen om de boog af te schieten waarbij deze pijlen behoren. "Bekijk de schachten eens goed", wijst de oude man. "Gelooft ge zelf aan die legende?" vraagt Eric. Allard denkt een ogenblik na alvorens te antwoorden. Dan haalt hij zijn schouders op. "Er zijn zoveel oude verhalen. Men kan niet overal geloof aan hechten. Bovendien is er in onze legende nog sprake van een verborgen schat. Dat stemt heel weinig met de werkelijkheid overeen. Zoals ge zelf kunt zien, heeft de welstand ons geslacht reeds lang verlaten." Hij doet zijn best om zijn stem zo onverschillig mogelijk te laten klinken. Eensklaps flitst buiten een nieuwe bliksemschicht voorbij het venster. Een ogenblik overgiet een blauwachtig licht de zaal, en bij de glans daarvan ziet Eric zoveel angst en onzekerheid op het gelaat van de oude man getekend, dat er een gevoel van medelijden in hem opwelt. "Luister", zegt hij vriendelijk. "Indien ik u helpen kan." Hij komt niet verder. Ergens in het gebouw klinkt een angstige kreet. Meteen vliegt de deur open en op de drempel vertoont zich een jonge man. Zijn kleren zijn bemorst met modder; zijn gelaat is grauw van angst. Reeds flitst de hand van de Noorman, op alles voorbereid, naar zijn zwaard, als de oude man zich opricht. "Gudrun", hijgt hij moeilijk. "Gudrun, mijn zoon!"







Hijgend doet Gudrun een pas achteruit, als wil hij zich tegen de muur wegdrukken. Nooit zag Eric iemand die zo bevangen was door angst, als deze man. "Het komt", mompelt Gudrun verwezen. "Vader, het komt!" Zijn blik richt zich op de deuropening, en plotseling lijkt het of hij daar, in de duistere gang waaruit hij is weggevlucht, iets ziet naderen, zo onzegbaar gruwelijk, dat zijn laatste zelfbeheersing breekt. Met een schorre kreet wendt hij zich om en vlucht blindelings weg door een deur in de zijwand. Het geluid van voetstappen galmt hol weg in de duisternis. De oude Allard heeft zich aan de leuning van zijn stoel vastgegrepen. Hij wankelt. Het is of hij plotseling alles begrijpt en deze waarheid haast niet dragen kan. "De vloek! Hij heeft de vloek over ons losgelaten", mompelen zijn droge lippen. "Wij zijn verloren, tenzij..."

Hij doet, half vallend, een paar passen voorwaarts, en rukt met wilde haast de reusachtige boog naar zich toe. "De boog van Allard! Snel!" Eric heeft zich reeds omgewend om de jonge Gudrun achterna te springen, als de uitroep van de oude man zijn oor bereikt. Haastig terugkomend ziet hij hoe de oude man een vertwijfelde poging doet om het zware wapen te spannen. Maar de hevige opwinding is te veel voor hem. Een duizeling overvalt hem en met een zachte uitroep zakt hij in elkaar. De zware boog valt uit zijn handen. Eric staat op het punt zich over hem heen te buigen, als een onverwachts gerucht hem doet verstijven. Op hetzelfde ogenblik ziet hij een donkere vorm door de deuropening naar binnen schieten, een grauwend iets, dat in een flits voorbij gaat en wegduikt in de richting waarin Gudrun verdwenen is.







De Noorman aarzelt geen ogenblik. Met getrokken zwaard ijlt hij op de deur toe. Een holle, donkere gang strekt zich voor hem uit. Flauw meent hij even iets aan het einde te zien bewegen, en gelijktijdig dringt weer datzelfde gegrauw tot hem door. Maar de duisternis verdoezelt alles. Wat is dit, vraagt hij zich af, terwijl hij door de donkerte voortholt. Er ligt een ondertoon in dit zinneloze gegrauw, die hij nooit tevoren gehoord heeft, maar die hem, instinctief, iedere spier van zijn lichaam doet spannen. Is het veilig de oude man alleen achter te laten? Wat gaat hier rond in deze vergeten burcht, waar de angst bijna voelbaar is. Aan het eind van de gang houdt hij zijn vaart in. In de verte klinkt opnieuw het gegrauw. Maar thans gevolgd door een schreeuw, zo geladen met angst, dat Eric onwillekeurig huivert. Hij stort zich vooruit. Er is geen tijd meer voor voorzichtigheid en berekening. Als hij Gudrun nog wil redden van hetgeen hem vervolgt, is thans iedere seconde beslissend. Verteerd door een hevige onrust slaat hij de laatste hoek om, scherp luisterend of het geluid zich ook herhaalt. Maar alles blijft stil. En terwijl hij met een ruk blijft staan, beseft Eric plotseling dat deze stilte haar eigen, onnoembare dreiging heeft, duizenden malen sterker dan het gegrauw. Want daarginds, onbeweeglijk uitgestrekt onder de walmende glans van een aan de muur bevestigde flambouw, ligt de man die hij te hulp is gekomen. Gudruns gezicht is vertrokken van angst, en als hij op hem neerkijkt, doortrilt ook de Noorman een huivering.







Onbeweeglijk staart de Noorman neer op de man aan zijn voeten. Zijn gelaat is doodsbleek geworden en om zijn lippen ligt een bittere trek. Een redeloze woede tegen het onbekende dat Gudrun zo genadeloos heeft gedood, welt in hem op. Indien op dat ogenblik het gegrauw opnieuw had geklonken, zou de Noorman zich zonder nadenken in de richting van het geluid hebben gestort. Maar alles blijft stil. Een stilte, duizendmaal dreigender dan welk geluid ook. Eric huivert. Wat verbergt zich in deze vergeten burcht. Gudrun moet het gezien hebben, eer het hem bereikte, want op het gezicht van de man leest Eric een ontzettende angst. Diep in hem waarschuwt zijn instinct, fluistert hem toe dat hij hier iets ontmoet heeft, dat boosaardig is als het kwaad zelf, wild en ontembaar als het noodweer dat hoog boven zijn hoofd over het kale bergland raast. Het heeft geen zin hier langer te blijven, denkt de Noorman. Bovendien is de oude Allard nu alleen en onbeschermd. Hij werpt een laatste blik op Gudrun eer hij terugkeert. "Het heeft jou te pakken gekregen", mompelt hij grimmig. "Maar wat het ook moge zijn, ik zal deze burcht niet verlaten eer ik weet wie je moordenaar is, Gudrun!" Behoedzaam zoekt hij zijn weg terug. Alles blijft stil. Ergens ver weg klinkt het gerucht van druppelend water langs de oude gewelven. Maar hoe dreigend is die stilte. Eric is op alles voorbereid. Als hij de hoek van een gang bereikt, dringt een flauw gerucht tot hem door. Hij drukt zich ademloos tegen de muur, heft zijn zwaard en luistert.







Eric hoort de voetstappen steeds dichterbij komen. Langzame, slepende voetstappen. Reeds spant hij zich voor de sprong, als het geluid eensklaps verstomt. In de doodse stilte vraagt de Noorman zich af, of de ander hem soms ontdekt heeft. Hij wacht even roerloos. Eindelijk sluipt hij geruisloos naar de hoek en, zijn zwaard gereed houdend om toe te stoten, werpt hij een snelle blik om de hoek. Een ogenblik is hij verbijsterd. Voor hem staat de trage dienaar, die hem dodelijk geschrokken aanstaart. Argwaan vlamt plotseling in hem op. Wat doet deze man? "Blijf staan!" gebiedt hij scherp. "Wat zoek je hier? Spreek!" Het domme gelaat tegenover hem plooit zich in een zielloos lachje. "I-ik h-hoorde iets", lispelt Hector nederig. "Een stem... eh... een roepende stem! Daarom kwam ik. Hebt u mij soms geroepen, heer?" Erics ogen boren zich in die van de ander. Het kan zijn dat de dienaar Gudruns laatste kreet van verre heeft gehoord. Maar zelfs de grootste ezel moet toch de angst gevoeld hebben die daarin heeft gelegen. Is deze onnozele Hector wel zo dom als hij er uitziet? "Is er wellicht iets d-dat u angst heeft aan-aangejaagd, heer?" onderbreekt Hector Erics gedachten. "Zeg het mij gerust, dan kan ik... eh... u beschermen. Heer Allard verwacht dat van mij, ziet u!" Heer Allard! Erics gedachten flitsen terug naar de oude man, die hij bewusteloos in de burchtzaal heeft moeten achterlaten. Allereerst moet hij hem in veiligheid brengen. "Ga voor", beveelt hij kort. "Breng mij naar de grote zaal, later zal ik je wel eens aan de tand voelen." Met lijzige bewegingen gaat de dienaar hem voor, van tijd tot tijd verward in zichzelf mompelend. Zo naderen zij de burchtzaal. Hector betreedt het eerst de drempel. Plotseling echter slaakt hij een gil van ontzetting. Sidderend klemt hij zich aan de Noorman vast en duikt weg achter diens rug. Zijn gezicht is grauw geworden, en bevend voor zich uitwijzend jammert hij: "D-d-d-daar! In de schad-d-d-uw! Ik zag het be-bewegen! Ie-iets...hu... heel vreselijk."







De Noorman loopt zonder aarzelen de burchtzaal in en zijn ogen zijn strak gevestigd op de donkere schaduwdiepten, die Hector zoveel angst aanjagen. Maar hoezeer hij zich ook inspant, hij kan niets onderscheiden. Wel meent hij een ogenblik een zacht gekras te horen. Hij blijft staan en luistert. Het geluid herhaalt zich niet. Heeft hij zich vergist? Langzaam begint de vreesaanjagende sfeer ook op hem in te werken. Indien er iets is geweest waarmee hij in een open gevecht zijn krachten kon meten, zou de Noorman zich geen ogenblik bevreesd hebben gevoeld. Maar het onzichtbare dat Gudrun gedood heeft en Hector zo'n hevige angst aanjaagt, zonder te voorschijn te komen, heeft een dreiging, waar hij geen verweer tegen heeft. Zijn blik dwaalt door de grote zaal. De oude man ligt nog steeds naast zijn stoel, maar als hij snel nadertreedt, ziet de Noorman verwonderd dat Allard de grote boog omkneld houdt. Toen hij hem verliet, had het wapen echter naast hem op de grond gelegen. Hij buigt zich haastig over Allard heen. Behoedzaam tilt hij de oude man op en draagt hem naar de stoel. Allard komt langzaam bij. Eric kijkt hem strak aan, tot de burchtheer eindelijk zijn ogen opent en verwezen om zich heen staart. Het duurt een ogenblik eer hij de Noorman herkend. "Gij...", brengt hij moeilijk uit, "hebt gij Gudrun...?" "Ge kunt Gudruns lot raden", antwoordt Eric zacht, "vooral gij, die weet wat er omgaat door de donkere gangen." Een trek van pijn trilt over het gezicht van de oude man. "Ik wist het. Ik wist het", mompelt hij. "Ik heb het gezien. Het was hier. Ik weet wat het betekent." "Dat vermoedde ik reeds. Ge probeerde ondanks uw zwakte nog de boog van Allard te richten, nietwaar? Zeg mij, heer Allard, hoe zag het er uit?" Met inspanning van al zijn krachten grijpt de oude man Erics arm en brengt zijn gezicht dicht bij dat van de Noorman. Zijn stem heeft een vreemde klank, als hij fluistert: "Het is de vloek van Allard. Ga hier weg. Ik waarschuw u! Ga weg, eer het te laat is!"







De Noorman tracht de oude man gerust te stellen. Maar de burchtheer verzinkt in een somber zwijgen. De gebeurtenissen van de laatste uren zijn zwaar voor hem geweest. Eric begrijpt dat hij zo niet verder komt. Met een medelijdende blik op het wasbleke gelaat van Allard wenkt hij de bediende. "Leg hem te rusten", beveelt hij zacht. "Uw meester is uitgeput." Hij kijkt de oude man na als deze, zacht in zichzelf mompelend en steunend op de schouder van Hector, de grote zaal verlaat. Dan keert hij zich om en raapt gedachteloos de boog op, die nog steeds op de grond ligt. "De boog van Allard", fluistert de Noorman. Terwijl hij het zware wapen bekijkt, heeft hij plotseling het onbestemde gevoel dat hij hier een der sleutels tot het geheim dat Gudrun doodde, in handen heeft. Het geheim, dat door de oude man "de vloek van Allard" wordt genoemd. De vloek van Allard? Wat bedoelde hij daarmee? Heeft het iets te maken met de oude legende die de burchtheer hem verteld heeft?

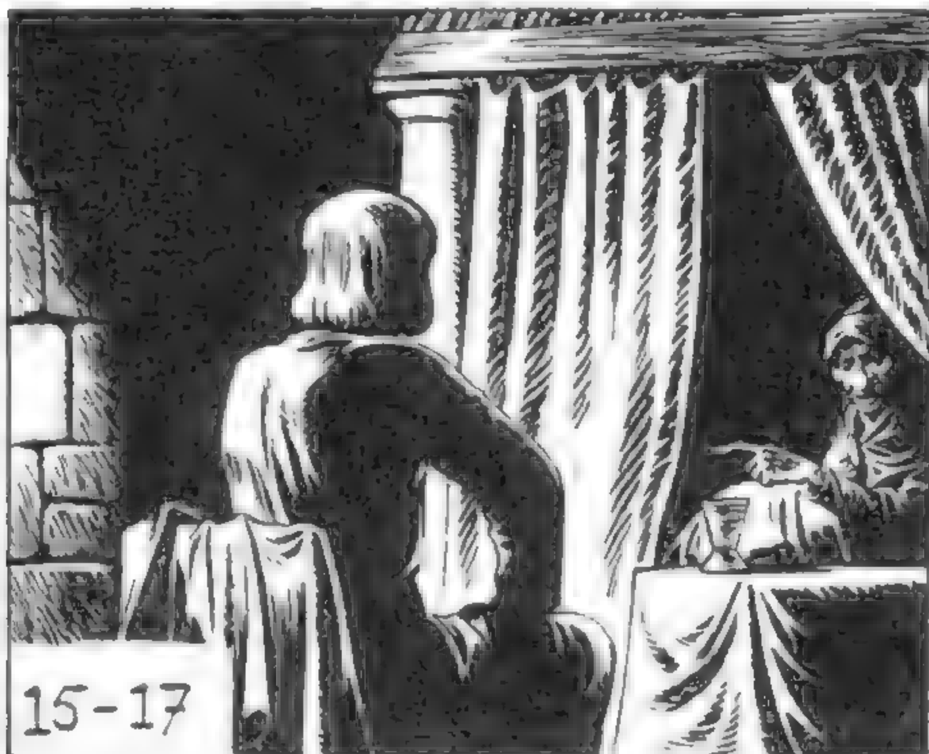
Plotseling treft Erics oog een inkerving op de boog. Het is een klein wapenschild, dat op de handgreep van de boog is aangebracht. Ook als hij een der pijlen opraapt, ziet hij dat datzelfde teken daar op de schacht prijkt. Hij staart er lang naar. De tekening geeft hem een gevoel van bekendheid, zonder dat hij precies kan zeggen, waar hij haar eerder heeft gezien. Nadenkend blijft hij voor het vuur staan. Buiten giert de wind en een nieuwe donderbui ontlaadt zich boven de vlakte. Eric schudt langzaam het hoofd. Even heeft hij het gevoel dat hij de betekenis van deze tekens begrijpt. Maar het is even snel verdwenen als het opkwam. Achter hem naderen schoorvoetend stappen. Hector komt het vertrek weer binnen. Ook hij schijnt niet op zijn gemak. "M-mijn meester verzoekt u b-bij hem te komen", lispelt hij bijna onhoorbaar. "H-hij heeft iets v-van groot belang met u te bespreken."







"H-hier is het, heer", fluistert Hector, nadat hij de Noorman is voorgegaan naar een zijvertrek. "Ontzie hem zoveel mogelijk, h-heer. Mijn meester is... eh... zeer zwak." Eric knikt en gaat hem voorbij. Er brandt slechts een enkele vlam in het slaapvertrek, en bij dat schijnsel ziet hij de oude man rechtop in zijn bed zitten. De Noorman aarzelt even bij het zien van de volkomen hulpeloosheid, het onpeilbaar verdriet dat zich in de ogen van de oude Allard weerspiegelt. "Hier ben ik, heer Allard", zegt hij zacht, maar met vaste stem. "Gij hebt mij geroepen?" "Ik heb nagedacht." De stem van de oude man is dof. "Gij zijt een dapper man, vreemdeling. Ge hebt Gudrun trachten te redden. En een ogenblik had ik de hoop dat gij mijn hele geslacht van de vloek zoudt bevrijden. Ik liet u hierheen komen om u alles te vertellen wat ik weet, en om u te vragen, mij bij te staan." Hij zwijgt een ogenblik nadenkend. "Dat was mijn bedoeling, vreemdeling. Nu echter schijnt het mij onrechtvaardig. Ge zijt jong. Waarom zoudt ge uw jeugd en kracht verliezen, en mogelijk meer dan dat, in een strijd, die bij voorbaat reeds verloren is? Waarom zou ik, een oude man, die nog enkele dagen te leven heeft, zo'n zwaar offer van u vragen? Mijn hele leven heb ik getracht de vloek weg te houden. Thans ben ik moe en aan het einde van mijn krachten. Ik mag anderen niet meeslepen in mijn val." Hij richt zich op en staart Eric doordringend aan. "Ga, vreemdeling, voor het te laat is! Neem Hector met u mee en laat mij achter in deze burcht, vervallen als de trots van mijn geslacht. Laat de vloek van Allard over mij komen. Ga!" zegt hij en hij tracht een bevelend gebaar te maken. De vlam beweegt zacht in de tocht en in het vertrek is het doodstil geworden. "Ik ga niet op uw aanbod in, heer Allard", antwoordt Eric ten laatste helder. "Ge hebt mij nodig! Ik ben geen lafaard! Ik blijf, wat er ook gebeuren moge!"







Eric trekt kalm een zetel naar zich toe en neemt voor het bed plaats. "Hoor mij aan, heer Allard", zegt hij rustig. "Mijn besluit staat vast. Wat zich ook in de donkere gangen van uw burcht mag ophouden, voortaan zal het mij tegenover zich vinden. Ik ga niet heen. Gij kunt mij vertrouwen. Maar wil ik ooit een einde maken aan de vloek die uw geslacht nu al zo lang bedreigd heeft, dan moet ik zo goed mogelijk op de hoogte zijn. Vertel mij alles wat u bekend is." Langzaam knikt de oude man. "Geloof mij, het was mij liever geweest indien ge u niet aan de gevaren zoudt blootstellen. Maar ik kan u niet weerhouden. Ik zou zelfs onwaarheid spreken, indien ik zei dat uw besluit mij niet met dankbaarheid vervult. Vraag wat ge weten wilt." "Ik heb mij tevergeefs afgevraagd wat Gudrun deed. Volgens u heeft hij de vloek, eh... losgelaten, nietwaar?" "Gudrun verbrak het geheim dat ik hem vanochtend mededeelde", zegt Allard zacht. "Het is de gewoonte in mijn geslacht, dat het legendarische geheim van de schat van Allard van vader op zoon wordt overgedragen. Mijn zoon was jong. Wij leven in armoede, zoals ge zelf hebt kunnen zien, en de jeugd is niet bestand tegen de glinstering van goud. Nadat ik hem het geheim geopenbaard had, waarschuwde ik hem er geen gebruik van te maken. Doch hij sloeg mijn waarschuwing in de wind en ging heen. De gehele dag heb ik gevoeld wat hij van plan was. Als een dwaas hoopte ik, dat hij de vloek waarschijnlijk kon ontgaan. Maar niemand kan dat en Gudrun stierf door de machten die hij zelf had losgelaten, toen hij mijn gebod overtrad." "Waaruit bestond dat gebod?" "Gudrun stierf, omdat hij de Verboden Deur opende, waarachter het onbekende sinds eeuwen wacht om toe te springen." Zijn stem breekt af. Eric springt met een ruk overeind. Beiden staren in de richting van de burchtzaal. Daar galmt plotseling een hees geschreeuw op, gevolgd door datzelfde gegrom dat Eric ook hoorde, toen hij Gudrun trachtte te redden!







Nog voor de angstschreeuw is weggestorven, stormt Eric het slaapvertrek uit. Even blijft alles stil. Maar de Noorman heeft geleerd welke dreiging deze stilte in zich kan bergen. In wilde haast rent hij de gang door naar de burchtzaal. Juist als hij de dwarsgangen bereikt, galmt het afgrijselijke geluid hem opnieuw tegen. Een hoog, angstig gegil, vrijwel onmiddellijk gevolgd door het angstaanjagende gegrauw, dat Eric zo goed kent. Met een schok houdt de Noorman zijn vaart in en luistert ademloos. Kwam het geschreeuw niet uit de linker gang? Het schijnt zich snel te verwijderen. Een driftige uitroep slakend trekt de Noorman zijn zwaard en snelt de linkergang in. Heeft de onnoembare verschrikking ten tweede male toegeslagen? Eric spant al zijn krachten in. Maar het onzichtbare, grauwende wezen daar ver voor hem in de duisternis lijkt altijd sneller. Soms kost het hem de grootste moeite het geluid nog te volgen. Door bochtige gangen en over vochtig uitgeslagen trappen ijlt hij voort, steeds dieper afdalend in de gewelven onder de burcht. Waar hij zich precies bevindt, weet hij al lang niet meer. Zijn enig houvast is het snuivende gegrauw dat voor hem uitvlucht, nu en dan vermengd met een droge angstkreet. Plotseling ziet de Noorman een grote dubbele deur voor zich. Een flambouw geeft een flakkerend licht. Een van de deuren staat half open. Maar wat Eric het meest verbaast, is de kleine figuur, die sidderend voor de poort staat: heer Allards trage dienaar Hector. Een hevige argwaan maakt zich van Eric meester. Wat doet deze man hier?







"Wat voer jij hier uit!" bijt de Noorman Hector toe. "Vertel! Dit is de tweede maal dat ik je hier in de gewelven vind." Hij ziet hoe de ander zijn schouders ophaalt, waarbij het domme gelaat zich vertrekt in een angstige grimas. Erics argwaan groeit. Zoveel onnozelheid kan niet natuurlijk zijn. "Spreek!" herhaalt Eric. Hector snakt naar adem. Alles aan hem straalt onmacht en bleke schrik uit. "H-h-hector werd mee... eh... meegesleurd", brengt hij eindelijk lispelend uit. "M-m-meegesleurd door een m-m-monsterrr!" "Praat geen onzin." Eric haalt korzelig de schouders op. Is dit een goedkoop uitvluchtje? Hij stelt de dienaar een paar strenge vragen, maar hoewel deze zich allerhevigst in zijn eigen woorden verwart, en doorlopend naar adem snakt, blijft hij toch bij wat hij gezegd heeft. Hij stond in de burchtzaal, toen hij plotseling gegrepen werd door een groot ruig wezen, dat hem grommend meevoerde. "H-h-het was een wezen d-dat hier niet h-h-hoorde, h-heer! Ik verzette mij... eh... dapper. Maar het voerde mij mee. G-griezelig, hè?" "Waar bracht het je dan heen?" wil Eric vol achterdocht weten. "Hierheen!" mompelt Hector. "Bij deze deur?" "Bij deze deur, ja... eh... ja!" "En wat gebeurde er toen?" "T-t-toen llliet het me los", zegt Hector innig voldaan. "Om d-deze deur open te maken. En toen p-pakte het me niet w-weer, maar ging ge-gewoon weg." Hij werpt Eric een glazige blik toe, die schijnt te moeten uitdrukken dat alles hiermee toch tot algemene tevredenheid is opgelost. Maar plotseling verschijnt er schrik in zijn ogen, als hij ziet dat Eric op het punt staat de deur te openen. "N-nee, nee!" zegt hij angstig. "Gij m-moogt niet naar binnen." "Waarom niet?" vraagt Eric. "Z-zo maar. V-van heer Allard!" lispelt Hector. "Dit is de Ver-Verboden Deur!" Het begint Eric plotseling te vervelen. "Kom mee", gebiedt hij strak. En de angstige Hector bij de arm grijpend, opent hij de deur en treedt met hem naar binnen. Tot zijn verbijstering ziet hij in de verte enkele flambouwen branden.







Verwonderd staart Eric naar de flambouwen, die diep in het gewelf achter de Verboden Deur opflikkeren. Achter hem murmelt Hector bezwerend, maar de Noorman slaat geen acht op hem. Hij ziet hoe de lichten tegen een zware muur zijn bevestigd, en nu hij nader treedt ontwaart hij ook een diep gat in de wand, als heeft iemand daar kort geleden ruw de stenen uitgebroken. Wie is hier zo kort voor hun komst bezig geweest? Een uitroep van Hector stoort hem. Zijn angst blijkbaar vergetend, loopt de trage dienaar op het gat toe en raapt zonder aarzelen iets op, dat over enkele stenen ligt uitgespreid. In het zwakke licht ziet Eric dat het een mantel is. "V-van heer Gudrun", lispelt Hector voldaan. "H-het is de m-mantel van Gudrun. Hi hi, gek hè, dat i-ik die nu toe-toevallig vind." "Wel erg toevallig", mompelt de Noorman argwanend. Hoe heeft de ander het kledingstuk zo snel gevonden in de schemering, vraagt hij zich af. Even denkt hij na. Gudrun is dus hier geweest voor hij stierf. Waarom heeft Allards zoon deze muur opengebroken? Opeens is het hem als klinkt de stem van de oude man weer in zijn oren. "Gudrun verbrak het geheim dat ik hem vanochtend vertelde. Hij stierf door de machten die hij zelf had losgelaten, toen hij mijn verbod overtrad!" Maar dan moet de oplossing van het raadsel ergens achter deze donkere opening liggen. "Volg mij", zegt de Noorman, plotseling besluitend. "Wij gaan naar binnen!" Hector deinst vol afgrijzen terug. "O n-nee", murmelt hij ontzet. "N-niet doen... Eh... dat is ver-verschrikkelijk gevaarlijk!" Zonder aarzelen zet de Noorman, wiens wantrouwen hoe langer hoe sterker wordt, hem de punt van zijn zwaard op de borst. "Mee!" bitst hij, en nadat zij elk een fakkel hebben genomen, gaat hij de sidderende man voor door het donkere gat.







De gang schijnt geen einde te nemen. Kronkelend voert zij door de rotsen en lijkt bij iedere pas meer omlaag te gaan. Als hij zich de ligging van de burcht indenkt, kan Eric zich voorstellen hoe zij thans ergens in de berg moeten zitten, waarop de burcht is gebouwd. Waarheen? Zijn blik glijdt langs de wanden. Onnoembaar oud schijnen die hem toe. "Z-zullen we n-niet liever terugkeren, heer", komt Hectors stem angstig achter hem. De dienaar trilt zo, dat zijn fakkel deinende schaduwen over de wanden werpt. "F-fijn terug naar het haardvuur, hè. Daar zal ik u dan een be-beker warme wijn brengen", slaat hij toosteloos voor. En als de man voor hem niet antwoordt. "O-of desnoods twee bekers."

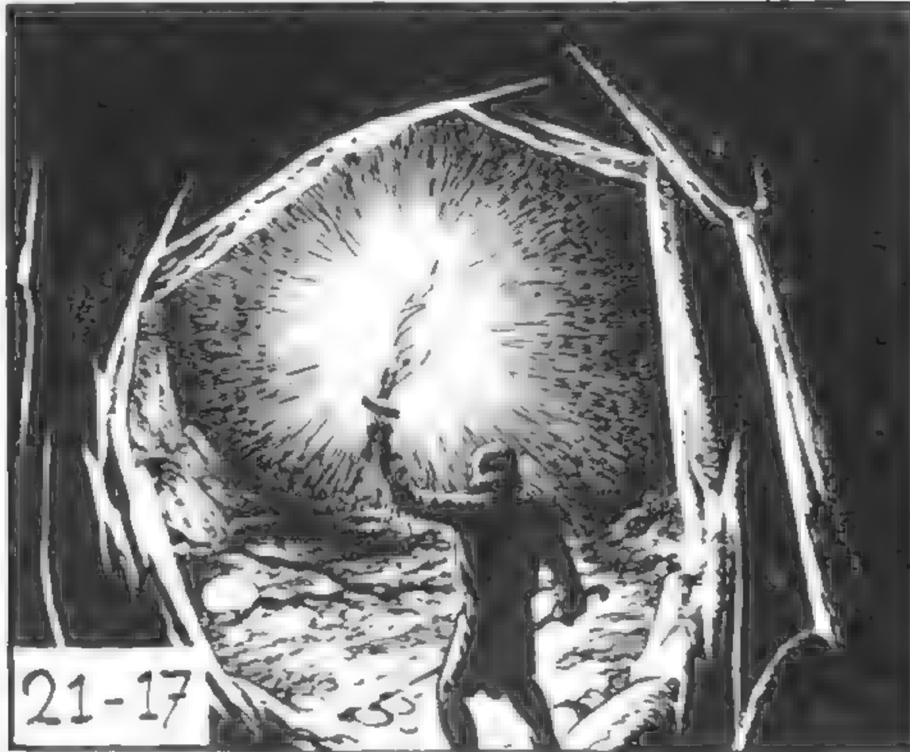
"Sssst!" Met een ruk blijft de Noorman staan. Ook Hector verstart. Daarginds, in de donkerte, klinkt eensklaps een zwaar gesnuif, onmiddellijk gevolgd door hetzelfde zinloze gegrauw, dat Eric zich met zoveel afgrijzen herinnert. De dienaar slaakt een schrille gil. "M-monsters!" prevelt hij asgrauw, en hij draait zich in paniek om. "W-weg! Vluchten! S-snel vluchten!" In zijn blinde schrik holt hij tegen de zijwand, die hier zeer bouwvallig is. Een zwaar gerommel klinkt op, en ook Eric ontsnapt een kreet, als hij ziet hoe zware steenblokken losraken en omlaag beginnen te komen. "Domkop!" snauwt hij, terwijl hij wild achteruit springt.







Er komen steeds meer stenen naar omlaag. Een zwaar rotsblok scheert vlak langs Hectors gezicht en rukt de gillende dienaar de fakkel uit de hand. Het licht dooft. Verstard van schrik spert de dienaar zijn ogen open. Alleen Eric behoudt zijn zelfbeheersing. Niet ver van hen af ziet hij een ondiepe uitholling in de zijwand van de gang. "Hier!" bijt hij zijn van angst verlamde tochtgenoot toe, en de man bij de arm grijpend trekt hij hem de holte binnen. Zo stijf mogelijk tegen de zijwand gedrukt zien zij de stenenregen langs zich heen vallen. Elk ogenblik verwacht Eric dat ook de overhangende rots, welke de holte waarin zij staan overdekt, in beweging zal komen, maar dat blijft hun gelukkig bespaard. Langzaam wordt het gerommel zwakker. Met grenzeloze opluchting ziet de Noorman de stroom van vallend puin minder worden om eindelijk geheel op te houden. Voor hun verdoofde oren schijnt de stilte die volgt bijna onnatuurlijk. "W-we le-leven nog", lispelt Hector eindelijk, als kan hij het zelf moeilijk geloven. Eric zucht diep. "Ja, we leven nog", herhaalt hij. "Het lijkt me beter dat jij hier achterblijft, vriend. Als je weer een domheid uithaalt, kunnen we wel eens aanzienlijk minder geluk hebben." Hij schudt het hoofd. Dit gezelschap kan hij niet gebruiken op een tocht als deze. De gedachte alleen in de donkere gang achter te blijven trekt Hector weinig aan, maar het besluit van de Noorman staat vast. "Wacht hier tot ik terugkeer", beveelt hij. Terwijl hij over het neergestorte puin klimt, vraagt hij zich af of het wezen, waarvan het gesnuif hen beiden zo verschrikt heeft, zich nog in de buurt bevindt. Wellicht heeft het zware gerommel het zoveel schrik aangejaagd, dat het is gevlucht. Of wacht het daarginds, voor hem ergens in de duisternis, klaar om toe te springen? Zijn hand klemt zich vaster om de greep van het zwaard. Voetje voor voetje gaat Eric de Noorman verder.







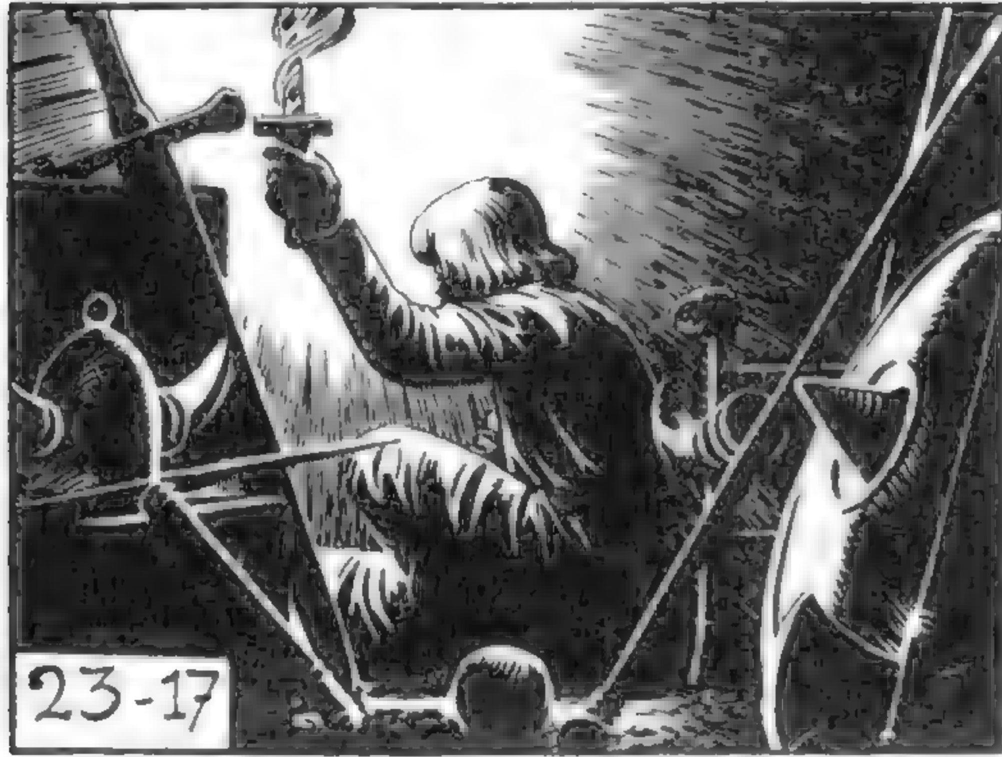
De eentonige opeenvolging van rotswanden en krommingen schijnt ieder besef van tijd weg te nemen. Zijn flambouw is reeds tot de helft opgebrand, als Eric de indruk krijgt, dat de gang zich plotseling verwijdt in een veel grotere ruimte, die als een poel van duisternis voor hem ligt. Hij blijft staan en staart zoekend voor zich uit. Nog steeds heeft hij niet het minste spoor kunnen ontdekken van het snuivende, grauwende wezen. Zou het zich in deze geweldige holte teruggetrokken hebben? Binnen de lichtcirkel van zijn fakkel beweegt zich niets. Maar daarbuiten? Een onbestemd gevoel van spanning heeft zich van hem meester gemaakt. Voor het eerst sinds de onheilspellende gebeurtenissen in de burcht van Allard, heeft de Noorman de indruk dat de oplossing van het geheim voor hem ligt. Hier, in deze ruimte, ligt het antwoord op de vraag, wie Gudrun doodde, wie Allard bedreigde, wie de hoofdrol speelde in de eeuwenoude legende welke Eric gehoord heeft. Hier is het gebied van de vloek! Naarmate hij voortschrijdt, wordt het Eric duidelijk, dat hij zich in een kratervormige opening tussen de rotsen bevindt. Het moet de binnenzijde zijn van een oude vulkaan. Maar wat hem het meest verbaasd, is dat hij langs de randen van de brede krater richels meent te onderscheiden. Het licht zo hoog mogelijk opheffend, komt hij nader. Een zachte uitroep van verwondering ontsnapt hem. Daarboven worden de bouwvallen zichtbaar van stenen woningen. Primitief en lomp en vermoedelijk in geen eeuwen meer gebruikt. Half verzakte stenen trappen verbinden de verschillende vlakten. ''Werk van mensenhanden'', fluistert Eric. ''Wat houdt zich hier in deze verloren rotsdorpen op?''







Met groeiende verbazing vervolgt Eric zijn weg langs de rotswand. De duisternis belet hem veel te onderscheiden, maar zelfs het zwakke licht van zijn fakkel is voldoende om te laten uitkomen, dat de vervallen gebouwen een grote uitgestrektheid beslaan. Als een honingraat is de rotswand uitgehold en doorboord met gangen en kamers. Alles is nu verlaten, maar eenmaal moet hier een of ander volk geleefd hebben. Geruime tijd dwaalt hij van rotskamer naar rotskamer. Op het punt het "dorp" weer te verlaten blijft hij plotseling staan en tuurt voor zich uit. Een ogenblik meent hij het licht van zijn fakkel gelig weerspiegeld te zien in iets dat diep in de holte ligt. Naderbij komend ziet hij de weerspiegeling sterker worden. Vele voorwerpen tekenen zich af in de lichtcirkel: wapens, borstschilden, kruiken, schalen en ander huisraad, dat hier kennelijk al onnoemelijk lang gelegen heeft. Maar wat de Noorman met grenzeloze verbazing vervult, is dat de voorwerpen vervaardigd zijn van zuiver goud. "De legende van Allard", mompelt de Noorman verbijsterd. "Daarin is ook sprake van een legendarische schat. Zou dit..." Hij tracht zich het verhaal te herinneren, zoals de oude man het hem vertelde. Vele monsters die zich in de bergen ophielden. Allard verdreef hen, maar niet alle, niet alle. Zijn adem stokt eensklaps. Onwillekeurig is hij verder gelopen. Het licht valt nu ook in de verste hoek van de grot. Daar voor hem ligt een kolossaal geraamte, te groot voor een mens. De grote, lompe schedel moet eenmaal met een helm bedekt zijn geweest. Ook heeft deze vergeten, nietmenselijke krijger, een reusachtig gouden borstschild gedragen. Dit nu is doorboord door een grote pijl, die hem eenmaal, eeuwen en eeuwen geleden, ter aarde deed storten. Eenzelfde pijl, als die voor de boog van Allard!







Behoedzaam knielt Eric neer en beziet de pijl aandachtig. Het licht glimt op de gouden schilden en ander wapentuig om hem heen. Een onwezenlijk gevoel bekruipt de Noorman. Na wie weet hoeveel jaren staat hij hier, alleen in de duisternis, als de laatste toeschouwer van een nauwelijks voor te stellen drama, dat zich in die grijze oudheid moet hebben afgespeeld. Het verhaal van de oude man is dus waar, denkt Eric. De stalen pijl, hier, is het meest afdoende bewijs. Eric bekijkt het wapen met een lichte huivering. Weer heeft hij even datzelfde gevoel van herkenning, als hij het kleine wapenschild ontwaart, dat ook de pijlen hebben welke bij de boog behoren. Maar net als de vorige keer kan hij zich niet herinneren waar hij deze tekens eerder gezien heeft. Lang blijft hij niet staan. Hij is uitgetrokken om te ontdekken, waaruit de vloek bestaat die Gudrun doodde, en meer dan ooit staat zijn besluit vast om de dreiging, welke zo lang de oude burcht beheerst heeft, te vernietigen. Ergens in de duisternis moet de oplossing van dit alles schuilen. Op het punt de grot te verlaten, bekijkt hij voor het laatst de vreemde wapens. Zozeer is hij daarin verdiept, dat hij niet de zware schaduw opmerkt, die geruisloos langs de rotswand nadersluipt. Even aarzelt de gedaante als het schijnsel van de fakkel hem treft. In het onzekere licht vertoont zich een brede gestalte, gekleed in dezelfde gouden borstplaten welke het skelet draagt. Een plat, aapachtig gelaat staat laag tussen de schouders, en de kleine, loerende oogjes richten zich fonkelend op Eric, die onbewust van deze nadering, met de rug naar hem toe staat. Het volgend ogenblik spannen de spieren van het wezen zich voor de sprong.







Met een grauw stort de aapachtige krijger zich op Eric. Als het geluid tot de Noorman doordringt, voelt hij zich ijskoud worden. Wild wendt hij zich om en ziet een kolossale, donkere vorm op zich toeschieten. Het wezen omklemt een reusachtig zwaard. Het licht slaat vonken uit zijn gouden harnas. Tijd om zijn zwaard te trekken blijft hem nauwelijks over. In een reflex heft hij zijn fakkel op en slaat er mee naar zijn aanvaller. Brullend wijkt de reusachtige gestalte terug, en bijna op hetzelfde ogenblik trekt de Noorman zijn wapen. Een soepele beweging brengt hem buiten het bereik van het grote zwaard. Dol van woede en pijn stormt het aapachtige wezen opnieuw op hem toe. In zijn ene hand klemt de Noorman de fakkel. Als die uitdooft, is hij verloren. Het monster voor hem is gewend aan de duisternis. Hun zwaarden schampen langs elkaar. Met enkele felle slagen weet Eric zijn tegenstander in de verdediging te brengen, en daarna drijft hij hem onstuimig terug naar de rotswand. De rug van het goudgeharnaste wezen raakt de rotsen. Hier houdt het zich nog staande, brede houwen uitdelend. Maar de Noorman ziet dat het niet lang meer kan duren. Al zijn krachten verzamelend springt hij onverwachts naar voren, ontwijkt een wilde slag en stoot zijn zwaard met ontembare kracht omhoog. Indien de stoot doel getroffen had, was het gevecht daarmee beslist geweest. Maar het monster wijkt plotseling terug; Erics zwaard slaat op de rotswand. En terwijl een wee gevoel van schrik in hem onhoog welt, voelt de Noorman zijn zwaard als een glazen staaf breken op de harde rots. Meteen suist een uitval van zijn tegenstander op hem neer.







Ternauwernood ontwijkt Eric de uitval van het razende wezen tegenover hem. Wild spring hij achteruit. Al zijn krachten inspannend, ijlt hij weg naar de gang waardoor hij gekomen is. Zonder wapen, onbekend met de inktzwarte omgeving, heeft hij geen schijn van kans tegen de aapachtige krijger. Alleen de vlucht kan hem redden. Hijgend bereikt hij de gang. Dicht achter hem klinkt het wilde gegrauw van zijn achtervolger. Zonder zijn vaart een ogenblik in te houden, werpt Eric een jachtige blik over zijn schouder. Met hoekige sprongen jaagt het monster achter hem aan. Eric spant zich tot het uiterste in, maar de plompe voetstappen naderen steeds meer. Een plotselinge gedachte schiet in Eric op. Een wanhopig plan, waarvan de roekeloosheid hem verschrikt. Maar er is geen andere mogelijkheid. Met wilde sprongen rent hij voort. Het kan als hij maar snel genoeg is. Sneller! Sneller! Het gegrauw achter hem kan niet meer dan tien passen van hem af zijn. Zijn laatste krachten verzamelend springt Eric vooruit. In het schijnsel tekenen zich plotseling gruis en stenen af. Hij bevindt zich in het vervallen gedeelte van de gang, niet ver van de plaats waar Hector en hij door een instorting overvallen werden, toen zij hierheen kwamen. Nog even rent hij door. Onder het lopen grist hij een zware steen van de grond. Met alle kracht die in hem is, slingert hij de steen tegen de wand van de vervallen gang. Een ontploffing kon geen heviger uitwerking hebben gehad. Rotsstukken komen los en storten omlaag. Het gerommel zwelt aan tot een oorverdovend geraas. En door deze hel van losschietende stenen en opstuivend gruis rent de Noorman verder, zijn hoofd met de arm beschermend.







Pas als hij het veilige gedeelte van de gang bereikt heeft, houdt de Noorman zijn vaart in. Een oorverdovend geraas vult de duisternis. Als een lawine komen rotsen en puin omlaag en vullen de gang, die sinds onheuglijke tijden de enige toegang is geweest naar de verloren rotsdorpen en de onmetelijke schatten die daar opgestapeld liggen. Een ogenblik meent hij nog tussen de inzakkende gewelven een schaduw te zien, die zich gedrochtelijk aftekent tegen de hel van puin en vallend gesteente. Dan suizen de laatste, zware rotsblokken die de wand gestut hebben, omlaag en boven het wegstervend gerommel hoort hij een enkele schrille kreet. Daarna wordt alles stil. "Dit is het einde", mompelt de Noorman, "het einde van het monster van Allard." Lang staat hij naar de opgehoopte steenmassa te kijken, denkend aan het aapachtige schepsel, dat daaronder begraven ligt. Gudrun is gewroken. De vloek die de oude burcht bedreigde, is eindelijk bezworen. In gedachten keert hij zich om en loopt terug naar de plaats, waar hij Hector heeft achtergelaten. Maar hoewel hij opgelucht moet zijn met deze goede afloop, betrapt hij zichzelf op een somber voorgevoel. Tevergeefs tracht hij het van zich af te zetten. Alles is nu immers afgelopen. Maar het helpt weinig. Zijn instinct waarschuwt hem dat de geschiedenis van de boog van Allard nog niet haar beslag heeft gekregen. Eric verhaast zijn stap. De fakkel hoog boven zijn hoofd houdend, snelt hij door de gang terug, tot hij de holte voor zich ziet, waarin de trage dienaar is achtergebleven. "Hector!" roept de Noorman zacht. "Hector! Kom te voorschijn!" Maar zijn stem wordt meegevoerd door de echo's, zonder dat er een antwoord komt. En als hij snel op de holte toeloopt, wordt het dreigend voorgevoel sterker.







"Hector", herhaalt de Noorman scherp. "Waar ben je?" Wat kan er met de domme dienstknecht gebeurd zijn? Hij laat het licht over de achterwand van de holte spelen. Een zucht van verlichting ontsnapt hem. Voor hem, dicht tegen de muur gedrukt, staat een sidderende figuur en staart hem met wijd opengesperde ogen aan. "Kom te voorschijn, Hector", beveelt Eric. "Alles is veilig." Maar de dienaar schijnt door een heilige vrees bevangen. "N-nee, n-nee", lispelt hij bijna onhoorbaar. "N-niet veilig. Ver-verschrikkelijk gevaar-vaarlijk!" "Onzin", zegt de Noorman. "Kom naar buiten." "Niet n-naar buiten", mompelt Hector vastbesloten. Op zijn lijkbleek gelaat parelen zweetdruppels. "Anders is H-Hector verloren! Het monster." "Het monster is verdwenen", zegt de Noorman. "Je hoeft geen angst meer te hebben. De vloek van Allard is voorgoed weg." "N-niet weg." De sidderende figuur lijkt nog meer ineen te krimpen. "H-het was h-hier, heer, vlak bij mij. Ik hoorde het. Het gr-grauwde en wilde hier binnen komen. H-het raakte mij aan. Toen klonk in de v-verte lawaai. Het vluchtte. Maar het was hier! Zowaar a-als ik hier sta." "Je verbeelding heeft je parten gespeeld in de duisternis", tracht Eric te bemoedigen. Maar de uitdrukking van hevige schrik verdwijnt niet van Hectors gelaat. "O, nee", brengt hij moeilijk uit. "G-geen verbeelding... werkelijkheid. H-hier!" Hij wijst naast zich. Geringschattend kijkt Eric in de richting die de dienaar aanduidt. Plotseling laat hij zich met een gesmoorde uitroep van verbazing op de knieën zakken en staart naar de weke bodem. In het zand tekenen zich een paar grote, aapachtige voetafdrukken af. Hector spreekt de waarheid. Het monster moet hier voor de Noorman geweest zijn. Maar hoe kan dat, als het achter hem onder het puin begraven ligt?







"N-nu ziet gij het zelf, h-heer", lipelt Hector. "Het monster was hier." Eric antwoordt niet. Door zijn hoofd flitst een wirwar van gedachten en vermoedens. Het kan niet, houdt hij zichzelf voor. Het primitieve wezen, dat deze gangen zo lang beheerst heeft, is dood. Het is onmogelijk dat het op een en hetzelfde ogenblik Hector bedreigde en zijn einde vond onder het neerstortend gesteente. Maar is dit een wezen van vlees en bloed? Of beschikt de vloek van Allard over krachten die te spookachtig zijn om er over te spreken? "Welke kant vluchtte dat monster op?" vraagt hij Hector scherp. "H-het leek naar de kant van de bu-burcht te gaan", stottert de dienaar. "T-toen het gerommel opklonk, ga-gaf het een schreeuw en v-verdween!" "Naar de burcht!" schreeuwt de Noorman opgewonden. Plotseling begrijpt hij alles. De verklaring is zo eenvoudig, dat hij niet begrijpt hoe hij die over het hoofd heeft kunnen zien. Er moeten zich twee van deze reusachtige krijgers in de grote ruimte hebben bevonden. Deze tweede moet de gang zijn ingegaan, terwijl hij de rotsdorpen onderzocht. Al die tijd is het monster voor hem geweest. Terwijl hij door het eerste monster achtervolgd werd en voor zijn leven rende, heeft het tweede Hector ontdekt. Pas op het laatste ogenblik is het weggevlucht. "Kom mee!" roept de Noorman uit. Zonder op Hector te wachten, draait hij zich om en rent met grote sprongen verder door de gang. "H-heer! Voor-voorzichtig. Niet zo v-v-vlug", kermt de dienaar. Doch Eric slaat geen acht op hem. Hij beseft wat Hector nog niet duidelijk is: dat slechts één weg voor het beestachtige, primitieve monster is overgebleven, de weg naar de burcht, waar de oude Allard machteloos wacht.







In zijn somber slaapvertrek heeft de oude burchtheer gespannen de terugkeer van Eric afgewacht. Maar als de uren verstrijken, zonder dat zijn beschermer terugkeert, heffen angst en uitputting hun tol, en is hij in een onrustige sluimering gevallen. Hij weet niet hoelang hij geslapen heeft, als hij eensklaps wakker schrikt. Moeizaam overeind komend tracht hij zich te herinneren wat hem deed ontwaken. Alles is stil om hem heen. Toch beklemt hem een vage vrees. Krampachtig heft hij het hoofd op en luistert. Ergens in het donkere gebouw klinkt een zacht gerucht. Het gevoel van naderend gevaar wordt zo sterk in hem, dat hij bevend van zijn legerstede opstaat en naar zijn stok tast. Hij voelt zich erg zwak. Zijn hand zoekt steun langs de muur, terwijl hij zich moeilijk in de richting van het geluid beweegt. In de hoge gang waait een koude tocht hem tegen, maar alles blijft stil. Heeft hij zich vergist? Maar nee, daar is het weer. Een bijna onhoorbaar geschuifel, dat uit de richting van de grote burchtzaal schijnt te komen. Zijn angst wordt sterker. Maar hij stamt uit een trots geslacht, dat nimmer is teruggeweken op de drempel van het gevaar. Zwaar op zijn stok steunend, sleept hij zich naar de ingang van de zaal en werpt huiverend een blik naar binnen. Zijn adem stokt. Niet ver van hem vandaan onderscheidt hij een reusachtige schim, die dreigend op hem toeglijdt. De glans van het vuur beschijnt een woest gelaat en spiegelt in een paar gouden borstplaten. ''De goden zijn blind voor ons lot'', mompelt de oude man sidderend. ''De vloek van Allard is teruggekeerd.''







Dodelijk onsteld ziet de oude man het harige monster op zich toekomen. Dit wezen der duisternis is gewend alles te vernietigen wat op zijn weg komt. Hij ziet hoe het gedrocht zijn armen uitstrekt om hem te omvatten, en wordt verlamd door schrik. Alleen zijn ogen bewegen nog. In een flits doorzoeken zij het vertrek, om in een zetel bij het vuur te vinden wat zij zoeken. Daar ligt de reusachtige boog van Allard, zoals de Noorman hem heeft achtergelaten. Maar de oude Allard beseft, dat hij te zwak en te zeer door vrees bevangen is om het wapen ooit te bereiken. Op dat ogenblik, als Allard alles verloren waant, hoort hij plotseling rennende voetstappen in de gang. Een sterke vuist rukt het gordijn terzijde, en in de deuropening staat Eric de Noorman! Als een wilde is de Noorman door de gangen gerend, toen hij zich bewust werd van het gevaar, waarin de oude man verkeert. Een blik overtuigt hem ervan dat hij nog juist op tijd komt. Zodra het monster hem echter ontwaart, stoot het een woest gegrom uit. Bliksemsnel rukt het zijn breed, glimmend zwaard te voorschijn en springt met ontblote tanden op de figuur in de deuropening toe. Als hij het beestachtige gedrocht naar zich toe ziet komen, flitst Erics hand naar zijn heup, maar dan herinnert hij zich weer dat zijn zwaard gebroken is tijdens het gevecht in de grot. Met lege handen staat hij tegenover het aanstormende monster. Dan ziet hij de reusachtige boog voor het vuur liggen. Met een sprong ontwijkt hij zijn dierlijke tegenstander en vliegt op de zetel toe. In één beweging legt hij een pijl op de pees en tracht de zware boog te spannen. In een hoek van het vertrek schudt de oude man vertwijfeld het hoofd en zoekt steun tegen de muur. "Niemand kan die boog spannen", mompelt hij zwak. "Slechts een krijger uit Allards geslacht is daartoe in staat. Wij zijn verloren."

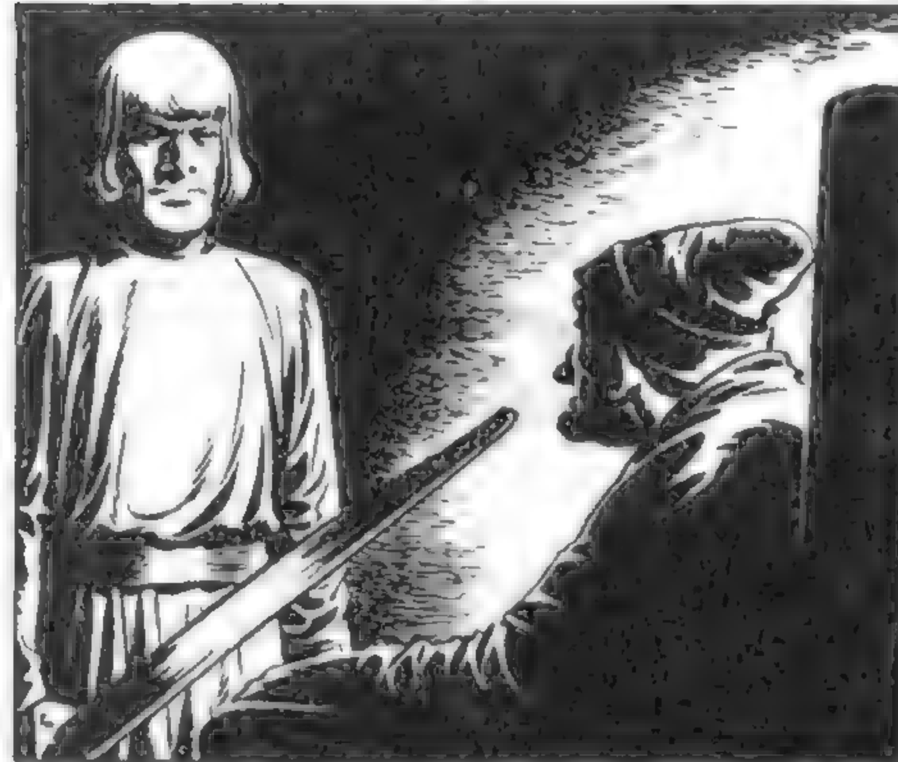






Eric ziet het monster op zich toespringen. Het gedrochtelijke, behaarde wezen wekt zoveel afschuw in hem op, dat hij nauwelijks meer weet wat hij doet. Wild heft hij de boog van Allard op en rukt de pees achteruit. Het wapen is zo zwaar te spannen, dat hij het gevoel krijgt of zijn spieren uiteengescheurd worden. Maar met inspanning van al zijn krachten schiet hij de pijl af. Een hevige gil ontsnapt het wezen. Als door een stalen vuist teruggedreven, verstart het midden in zijn sprong en grijpt wild klauwend naar de plaats, waar de pijl van Allard zijn gouden borstschild doorboord heeft. Eric ziet een waanzinnige gloed in diens ogen opvlammen. Moeizaam richt het zich op. De Noorman ziet het gevaar en springt eer de maaiende klauwen hem bereiken. Meteen grijpt hij een tweede pijl. Ieder ander zou gevallen zijn onder het schot, maar het gedrocht uit de holen schijnt de kracht van tien levens te hebben. Als het ziet wat Eric van plan is, slaakt het een wilde schreeuw en vlucht naar de deuropening. Zo snel is zijn beweging, dat de aapachtige gestalte het beschermende duister van de gang al bereikt heeft, voor Eric hem naspringt. Hij heeft het gevoel of hij na eeuwen eindelijk een oude rekening vereffent. "Ge zult mij niet ontkomen", mompelt hij grimmig en spant voor de tweede maal de boog van Allard.







Gedreven door een enorme angst vlucht het monster door de duistere gang. Doch voor het ver kan komen, velt een tweede pijl hem tussen de schouderbladen. Eric ziet het wezen plotseling met een gil voorover storten op de stenen. Vol afschuw sluipt de Noorman nader, gereed om zonodig een derde pijl af te schieten. Maar die voorzorg is overbodig. Langzaam keert Eric zich om en loopt terug naar de burchtzaal. De oude Allard, die door Hector zorgzaam in de zetel voor het vuur is geplaatst, staart hem eerbiedig aan als hij binnentreedt. Het schijnt de oude man toe, dat de hoge gestalte van de Noorman nog groter is dan anders. "Heer Allard", zegt de Noorman, "eenmaal aarzelde gij mij een taak te geven, thans is die taak volbracht. Aan de vloek die op uw huis rustte, is een einde gekomen." De oude Allard kan de eerste ogenblikken niet antwoorden. Maar in zijn blikken leest de Noorman meer dankbaarheid, dan woorden ooit kunnen uitdrukken. Eindelijk maakt hij een bevend handgebaar in de richting van een andere zetel. "Neem plaats, vreemdeling", zegt de oude man zacht. "Wat gij gedaan hebt, zal ik nooit kunnen vergelden. Ik hoorde van Hector, dat gij zelfs de moed gevonden hebt om door de Verboden Deur te gaan en de Vloek in zijn duisterste holen op te sporen. Vreemde dingen hebt ge daar aanschouwd. Wellicht kan ik een deel van mijn schuld aflossen door u deze raadselen te verklaren. Wilt gij mijn verklaring aanhoren, vreemdeling? Luister dan naar de geschiedenis van de Boog van Allard."







"In oude tijden", begint de burchtheer, "werden deze streken bewoond door een volk met een hoge beschaving. Groot was hun kundigheid. Zij bezaten zelfs het geheim om goud zo te harden, dat het sterker werd dan het beste staal. Lang duurde hun macht echter niet. Zij werden aangevallen en uitgemoord door een volk, dat zich sinds mensenheugenis in deze bergen ophield. Hun rotswoningen werden door deze monsters veroverd, hun wapens en gouden uitrustingen vielen hun ten prooi. In de grote rotsholte die gij bezocht, vestigden deze beestmensen zich, en van daaruit ondernamen zij plundertochten. Niemand dorst hen te weerstaan. Tot eindelijk de held Allard, de stamvader van mijn geslacht, tegen hen optrok. Tegen zijn zware boog en stalen pijlen waren de beestmensen niet opgewassen. Na een hevige strijd drong hij de rotsholen binnen en doodde velen van hen. Maar allen kon hij niet vernietigen. Daarom liet hij alle toegangen tot de grote holte instorten, behalve de laatste. Voor het einde van deze laatste toegang bouwde hij zijn burcht, opdat zijn geslacht er voor altijd zou waken, dat de laatste monsters niet opnieuw zouden losbreken. Eeuwen verliepen. In de duistere holen stierven de monsters langzaam uit. Hun aantal werd kleiner. Maar nog altijd was waakzaamheid geboden, en in mijn geslacht werd hun geschiedenis daarom van vader op zoon verteld. Ook ik vertelde het aan mijn nakomeling Gudrun. Begerig naar de goudschatten opende hij echter de toegang en bevrijdde zo de laatste monsters. Zonder uw moed en vastberadenheid waren wij verloren geweest. Gij hebt de vloek opgeheven. Ik kan thans rustig sterven. Alleen verbaast het mij, dat gij in staat waart deze boog te spannen. Volgens de overlevering zijn alleen leden uit het geslacht van Allard daartoe in staat!" Zwijgend heeft Eric het verhaal aangehoord. Nu neemt hij de zware boog op en wijst naar het midden, waar de vreemde tekens in de boog gegrift zijn. "Kent gij deze tekens?" vraagt hij zacht. De oude man knikt. "Dat is het wapen van Allard, het blazoen van ons geslacht." "In dat geval maak ook ik deel uit van dat geslacht", antwoordt de Noorman trots, "want deze tekens komen ook voor in mijn wapenschild."







Hevig verbaasd rijst de oude man op. "Ook op uw wapenschild, vreemdeling! Hoe bedoelt ge dat?" Glimlachend toont Eric hem de gesp van zijn zwaardgordel, waarin dezelfde motieven verwerkt zijn, zij het op een andere manier. "Zodra ik de tekens op de boog zag, kwamen zij mij reeds bekend voor, maar ik kon me niet herinneren waar ik ze eerder gezien had", legt hij uit. "Toen ik echter met de boog terugkeerde, werd het mij duidelijk. Zowel gij als ik stammen uit het geslacht van Allard." "Maar wie zijt gij dan?" mompelt de oude man, "noem mij uw naam." "Ik ben Eric, zoon van Wogram, koning over het volk der Noren!" Hector slaakt een doordringende gil, als die woorden tot hem doordringen. "K-k-koning!" stottert hij schril. "H-hij is een k-k-koning. Uwe genade. En ik h-heb hem b-buiten laten staan en ik heb hem niet b-b-b-binnen willen laten. I-i-ik heb een k-k-koning in de kou laten staan." Hij rent op de zetel toe en begint deze met koortsachtige haast met een slip van zijn kleed schoon te vegen. "N-n-neemt u toch plaats. K-kan ik iets voor u doen, k-koning." Eric kan zijn lachen niet houden, als hij de trage dienaar plotseling actief ziet worden. "Ge hebt een trouw dienaar", wendt hij zich opgewekt tot de oude Allard, blij dat hij de ernstige sfeer eindelijk breken kan. "Ik zou zuinig op hem zijn, als ik u was." Hector raakt door het dolle heen van opwinding bij deze prijzende woorden. "Eric de Noorman", zegt Allard met een trilling van vreugde in zijn stem. "Tot zelfs op deze burcht is de roem van uw daden doorgedrongen. Ja, gij moet een afstammeling van Allard de Held zijn. In u herken ik alles, wat dit geslacht groot maakte en waardig om het geheim der rotsen eeuwenlang te verdedigen. En ik, dwaze oude, meende dat mijn huis tot ondergang gedoemd was", mompelt de oude Allard. "Ge kunt u niet voorstellen hoe trots ik ben u te zien. Het lot ontnam me een zoon, maar thans heb ik het gevoel, dat het mij een andere teruggeschonken heeft. Haal het beste uit onze karige voorraden, Hector. Vandaag eet een koning uit het geslacht van Allard met ons!"

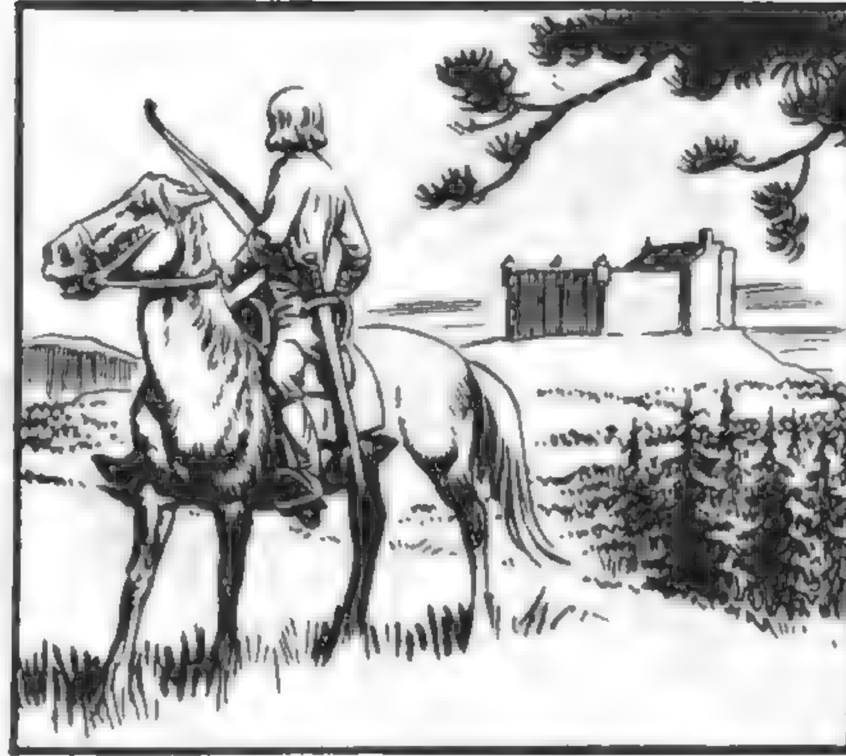






Met overdreven haast volgt de dienaar het bevel van zijn meester op, en enkele ogenblikken later kan de oude man Eric naar een eenvoudige dis leiden. Voldaan kijkt Allard toe, hoe Eric zich het maal goed laat smaken. "Het is thans leeg geworden in uw oude burcht, heer Allard", zegt de Noorman. "De vloek is opgeheven en niets bindt u meer aan deze plaats. Wilt ge niet met mij terugkeren naar mijn woning om daar, als mijn gast, uw laatste jaren door te brengen?" De gedachte om deze eenzame, oude man achter te laten in het grote tochtige gebouw, waar zovele boze herinneringen zijn, stuit hem tegen de borst. Hij schrikt als achter hem een doffe slag weerklinkt. Deze koninklijke uitnodiging heeft Hector zo hevig opgewonden, dat hij een schotel uit zijn handen laat vallen. Stralend komt hij op Eric toe, terwijl hij juicht: "J-j-ja, ja mee naar uw b-b-burcht, heer. Oooooh... en dan word ik uw schildknaap, hè? D-d-dan gaan we samen nog meer heldendaden doen. Allemaal heldendaden. G-g-grote dappere dingen. M-m-monsters verslaan, en zo. Net z-z-zoals wij nu samen ook al een paar m-monsters overwonnen h-h-hebben! Wij zijn onverslaanbaar, i-i-ik en u." Zijn dom gezicht wordt vuurrood bij de gedachte aan die zonnige toekomst. Maar Allard schudt langzaam het hoofd. "Ik ben u dankbaar voor dat aanbod, mijn zoon. Maar ik zal het niet aannemen. Mijn hele leven heb ik hier gewoond. Hier zal ik ook sterven", zegt hij eenvoudig. Er glijdt een glimlach over zijn lippen. "Hoewel ik vrees dat het een grote teleurstelling voor de brave Hector is." Verslagen laat de dienaar het hoofd hangen. "G-g-g-geen hhheldendaden", lispelt hij somber. "G-g-geen schildknaap." "Ik heb een veel belangrijker taak voor je", zegt de Noorman lachend. "Ik draag je op bij heer Allard te blijven en goed voor hem te zorgen. Dat is een order aan mijn nieuwe schildknaap Hector!" Trots als een pauw kijkt Hector om zich heen. "O-order aan een sch-schildknaap", krijst hij fier. "Haha! Uw orders zullen stipt opgevolgd worden, h-h-heer."







Het eerste zonlicht dringt al door de smalle vensters naar binnen als zij het maal beëindigen. Eric heeft in het geheel niet geslapen, maar zijn ijzersterk gestel heeft weinig rust nodig, en hij besluit onmiddellijk te vertrekken. Ver weg, in zijn burcht, wacht Winonah op zijn terugkeer. Vrolijk vraagt hij Hector zijn paard voor te geleiden. Dan neemt de Noorman afscheid van Allard. Met warmte drukt de oude man hem de hand. Hij neemt de boog van Allard en reikt deze de jonge koning toe. "Neem dit wapen mee op uw tochten, mijn zoon", zegt hij waardig. "Ik schenk het u. Nimmer is er een betere boog gemaakt dan die van Allard de Held, en gij zijt waardig hem te dragen. Ga nu. Mijn dagen lopen ten einde en ik zal u nimmer terugzien. Maar ik ben blij dat ik u heb leren kennen, Eric de Noorman!" Zwijgend kijken zij elkaar aan. Eric voelt dat ieder woord tussen hen thans onnodig is geworden. Met een eenvoudig gebaar neemt hij de boog op, knikt zwijgend en wendt zich om. De oude man kijkt hem na. Zijn ogen stralen. In gedachten verzonken bestijgt de Noorman zijn paard en rijdt, na Hector vriendelijk te hebben toegeknikt, de oude slotpoort uit. De laatste woorden van de kasteelheer klinken na in zijn oren en het is hem vreemd te moede. Een eindweegs van de burcht houdt hij de teugel in en blikt nog eenmaal achterom. In het vroege morgenlicht staat de oude burcht daar als een sombere steenmassa. Een zinnebeeld van de duistere krachten die het gebouw eeuwenlang geherbergd heeft. Maar het zonlicht legt thans een vriendelijke glans over transen en torens, en in de frisse morgenlucht schijnt alles wat er in de nacht is voorgevallen een boze droom. "Ge kunt gerust zijn, Allard", mompelt de Noorman. "Ik ken mijn taak en zal haar blijven uitvoeren, altijd en overal!" Dan schudt hij alle herinneringen van zich af, snuift de frisse lentelucht in en geeft zijn paard de sporen. In de bomen beginnen de eerste vogels hun lied. Door een ontwakende, zonnige wereld rijdt Eric de Noorman gelukkig huiswaarts.

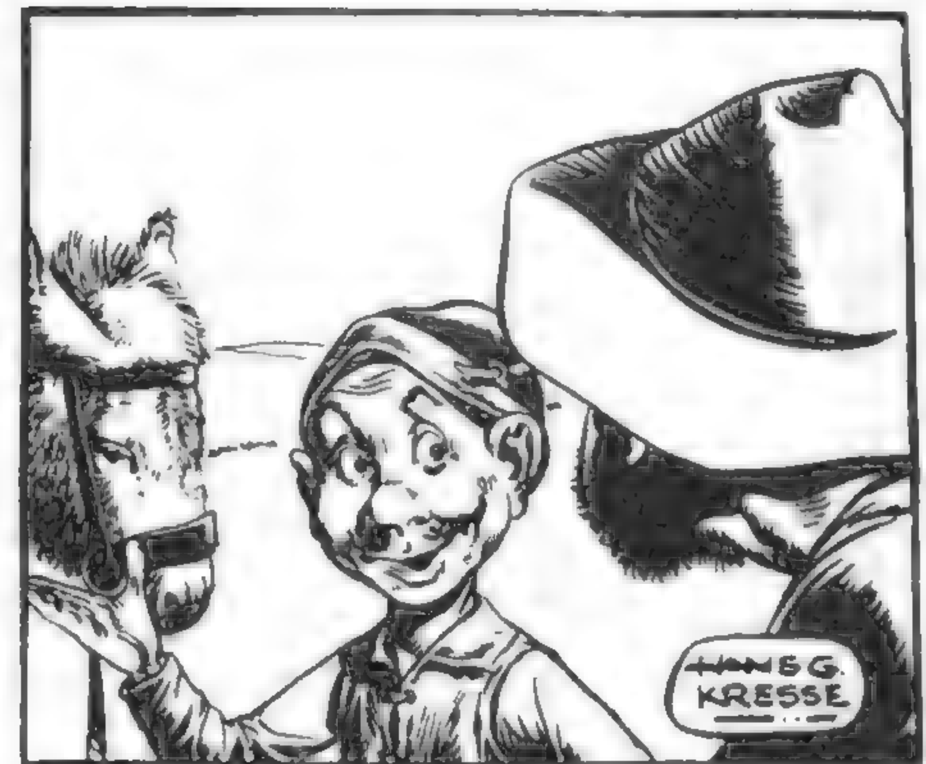
EINDE VAN DIT VERHAAL

ERIC DE NOORMAN

2. Het Tyrfing-mysterie







"Ik heb geen gèèèld, ik heb geen huis; de hele wereld is mijn thuis. Ik ben... Hola, wie hebben we daar?" onderbreekt de oude landloper zijn schor, met lange uithalen versierd lied. "Een makker van ons zwerversgilde?" Een klein kereltje doet zich, gezeten op een steen, te goed aan een stevige hap en een frisse dronk. De ezel, die hem blijkbaar tot rijdier dient, staat zijn baas met grote, dromerige ogen aan te kijken. "Zo broer, jij hebt het geschoten", grijnst de landloper met een blik van verstandhouding. "Waar komt dat lekkere spul allemaal vandaan?" "Mij niet zijn uw broer!" zegt het ventje. "Ik eten. Jij soms maag rammelen?" "Dat zou ik denken, broer", herneemt de oude, likkebaardend. "Maar vertel eens, heb jij die ezel met pak en zak buitgemaakt? Het zal wel wat tijd gekost hebben om dat allemaal bij elkaar te schooieren." Hij doet een greep in de knapzak die naast het mannetje ligt. "Worst zowaar. Vooruit, kom eens op met je verhaal, broer." "Noemen mij toch niet broer!" zegt de kleine wat kregel. "Uw voorvaderen mij geheel onbekend." Hij schudt het hoofd. "Ik ook niet begrijpen wat raars daar uit uw mond komen. Gij beter met mij eten." "Iets voor de maag is mij altijd welkom", grinnikt de oude zwerver. "Meer nog iets voor het keelgat. Maar ik wil wel eens weten, hoe je het hem lapt, er zo duur uit te zien." En met een weids gebaar duidt hij de bezittingen van de ander aan, waar zijn ogen met begerige blikken overheen zwerven. "Vooruit broer!" "Mij geen zwerver!" antwoordt de ander met een komisch trotse blik. "En van u geen familie", voegt hij er aan toe. "Ik afgezant van mijn meesteres. Zij mij uitgezonden om meester te zoeken."







"Je meester zoeken, broer? Wel, wel, wel. En wie is dat dan wel? Heeft hij geen baantje over met goed eten en weinig werk?" "Meester koning zijn van al dit land", zegt het mannetje trots. "Alle bossen en bomen van hem. Ik zijn lijfdienaar. Koning Eric mij veel toevertrouwen!" Een vrolijke grijns trekt over het gezicht van de landloper. "O ja, broer, dan zal ik jou ook een geheimpje vertellen. Ik ben de neef van koning Langa. Vat je?" En schaterlachend om zijn eigen grap, laat hij intussen een groot stuk wildbraad in de zak van zijn buis glijden. Pum-Pum is te verontwaardigd om hiervan iets te merken. "Jij beter maken geen grappen met Pum-Pum", zegt hij scherp. "Ik veel jaar zijn metgezel van koning en veel gevaar gedeeld. Nu hij te lang uitblijven, en vrouwe Winonah mij gezegd, ik hem tegemoet rijden. Hij zeker blij, zeer blij, mij weer te zien." Uitdagend kijkt hij de zwerver aan. "En uw broer ik nooit worden", zegt hij er achteraan. Verbouwereerd staart de landloper de kleine man aan. Niet helemaal pluis daarboven, denkt hij. Hij meent het. Hij gelooft zelf, wat hij zegt. Pum-Pum merkt eensklaps het diepe stilzwijgen op. "Wat is?" gromt hij, smakelijk kauwend. "Wat staren? Jij niet trek, man?" De ander poogt te grijnzen en staat achteloos op. "N-nee, mijn trek is over", stottert de landloper.

Eensklaps keert hij zich om en beent weg. "Zo iets heb ik nog nooit meegemaakt", mompelt hij, "zó klein en zó gek..." Pum-Pum blijft boos achter. "Ik dat een schande noemen", pruttelt hij. Hij pakt zijn spullen bij elkaar en krabbelt zijn ezel liefkozend achter het oor. Nog namopperend werkt hij zich in het zadel. "Landloper! Maar lopen door het land van een ander man. Bah! Komaan ezel. Mij brengen bij meester gauw."



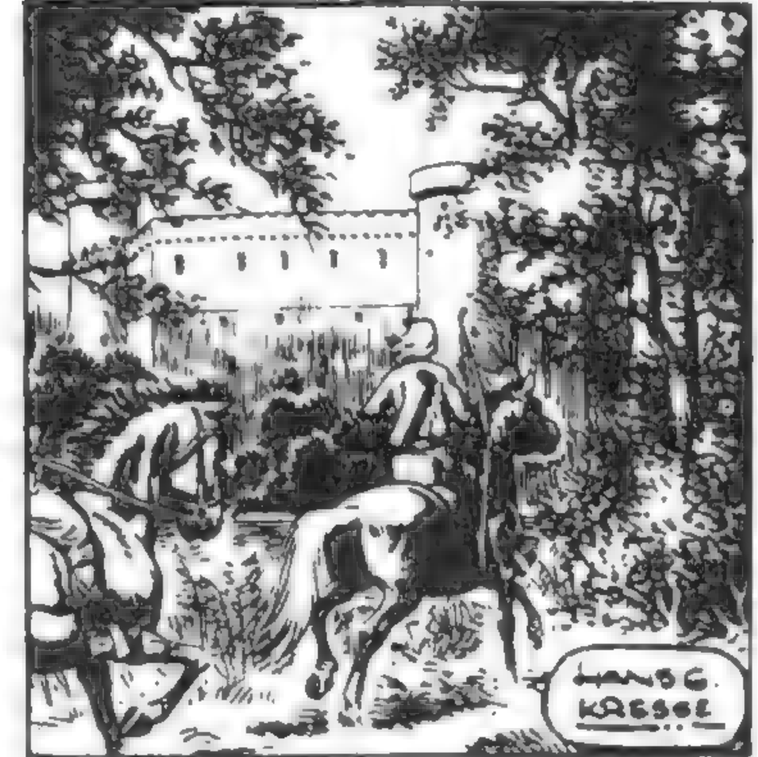




Braaf voortstappend draagt het ezeltje Pum-Pum oostwaarts. Daar moet hij zijn meester zoeken. Winonah heeft hem op het hart gedrukt vooral niet af te dwalen. Eensklaps houdt hij de ezel in bij een tweesprong. Wat nu te doen? Rechtdoor, de wouden in, of hier afslaan langs de velden? Nadenkend trekt hij aan zijn rechteroor. "Wouden zeer stil, wilde beesten, niet grappig. Ik maar klein Pum-Pum en beren groot. Zij geen eerbied voor dienaar van meester Eric." Hij haalt de schouders op. "Andere weg, zon brandt op arme hoofd en op arme ezel. Zullen groot dorst krijgen. Hoe moeilijk." Nog even blijft Pum-Pum aarzelen. Dan stuurt hij zijn geduldig grauwtje vastberaden de landweg op. "Ik toch maar niet door wouden gaan. Daar veel vroeger donker worden. Ik langer kan doorrijden en eerder zijn bij geliefd meester." Pum-Pum kan niet weten, dat op hetzelfde ogenblik een zwaar bewapende ruiter een andere tweesprong nadert. Hij draagt de sobere kleding van de krijgsman, het zwaard aan de zijde, de pijlenkoker op de rug. Een luid roepen doet hem opzien. Drie mannen te paard naderen van een zijpad. Stofwolken wijzen hun spoor. Als ze naderbij komen blijken het twee edelingen te zijn met een wapenknecht. De oudste van het tweetal bereikt de tweesprong het eerst. Vorsend neemt hij de wachtende ruiter op, maar dan vliegt een trek van blijde verrassing over zijn gelaat. "Koning!" roept hij opgewonden. "Welk een eer verschaft het lot ons. Sta mij toe de eerste te zijn om u te begroeten."







"Gegroet Ewoud", antwoordt Eric hartelijk, "en Awain, ook jij gegroet. Waarheen gaan jullie?" "De burcht van Tyrfing is ons doel, heer Eric", antwoordt de andere ruiter hem thans. "De burcht van yarl Olaf.., dan reizen wij samen!" beslist Eric en gevieren zetten zij de tocht voort. Het ontgaat Eric niet, dat de oude man naast hem verstolen blikken naar hem werpt. Met hun fraaie uitrusting en hun rijke, welverzorgde kleding steken de beide ruiters wel af tegen Eric in zijn eenvoudige, bestofte wapenrok. "Je zult mij van ver wel voor een bedelaar gehouden hebben, hè? Men kan het je niet kwalijk nemen. De tocht was lang." In het kort vertelt de Noorman over zijn belevenissen in de verre steppen.* Uur na uur rijden zij voort. Langzamerhand begint het landschap iets van zijn onherbergzaamheid te verliezen.Zij zien een kolebrandershut en steeds meer zijpaden komen op de weg naar Tyrfing uit. Een enkele maal passeren zij een boerenhoeve en dan, tegen de avond, als de laatste zonnestralen het gebladerte met een gouden glans overdekken, doemen in de verte de omtrekken van een grote burcht op, somber en ontoegankelijk. Tyrfing!

**lees: "De koning der steppen"*







In gestrekte draf bereiken zij de heirbaan, die recht naar de burcht leidt. Plotseling dringt de doffe cadans van een galopperend paard tot hen door. Even later zien zij een ruiter met grote snelheid naderen. Terwijl Eric en Ewoud zich op de achtergrond houden, rijdt Awain zijn paard tot naast dat van de krijgsman. "Goedenavond! Waarheen zo haastig, man?" klinkt zijn vraag. "Naar Tyrfing om onderdak voor de nacht te vragen", is het wederwoord. "Wel, het zal je niet geweigerd worden", lacht Awain. "Maar verder? Het schijnt mij dat jij een doel voor ogen hebt. Wat jakker je zo langs de weg?" "U vraagt veel, heer", mompelt de krijger, "en wie ben ik om u het antwoord te onthouden? Wel dan, ik ben op weg naar Wograms burcht met een boodschap voor koning Eric van mijn meesteres, vrouwe Astara." "Een trouw knecht schijn jij mij", lacht Ewoud. "En het geluk is met je, dat je ons ontmoette, want dat bespaart je de rest van de reis." "Hoe bedoelt u?" stamelt de ander argwanend. "U bent toch niet..." "Nee, de koning ben ik", zegt de Noorman, zijn paard naar voren drijvend. "Laat maar eens horen." Bij deze woorden valt de krijgsknecht haast van zijn paard van schrik en eerbied. "M-maar... maar jij ziet eruit... als... als..." stottert hij dan, "hoewel... je gezicht...ja, zó stel ik mij koning Eric wel voor." "Mooi", glimlacht Eric, "dat valt alweer mee. En nu de boodschap!" "In het oostelijk leen", antwoordt de man, "is het recht zoek. Roversbenden terroriseren de bevolking. Moord en doodslag zijn dagelijkse gebeurtenissen. Vrouwe Astara roept uw hulp in voor de bestrijding der misdadigers en het herstellen van rust en orde. Zij is de toestand niet meer meester!"







"Dit is ernstig nieuws", roept Ewoud verschrikt uit. Eric knikt. "Als men deze krijgsknecht geloven mag." Even staart de Noorman peinzend voor zich uit. Dan neemt hij een besluit. "Het is ondoenlijk om op dergelijke berichten onmiddellijk in te gaan", zegt hij. "Als ik dat deed, zou ik mijn ganse leven heen en weer blijven galopperen, van noord tot zuid, van oost naar west. Maar aan Astara's verzoek kan ik niet zonder meer voorbijgaan." Hij wenkt Awain. "Ga met die man mee terug naar Astara. Probeer er achter te komen wat er precies aan de hand is. Als je iets ontdekt wat niet deugt, laat het mij dan meteen weten. Goede reis." Met een ondoorgrondelijk gezicht groet Awain zijn metgezellen, waarna hij met de wapenknecht in het duistere woud verdwijnt. Niet lang daarna rijden Eric en Ewoud het binnenplein van de burcht Tyrfing op. De mare van de komst van de Norenkoning is reeds rondgegaan. Daarvoor heeft Ewouds wapenknecht gezorgd. Onder luid gejuich halen de bewoners van de burcht hun vorst in. Stalknechten ontfermen zich over de paarden en door een haag van edelen, krijgsknechten en dienaren schrijdt Eric naar de brede trap, waar yarl Olaf hem opwacht. Eric heeft de oude yarl nog nooit eerder ontmoet. Maar hij heeft zijn vader, koning Wogram, vaak goedkeurend over hem horen spreken en met meer dan gewone belangstelling neemt hij hem op. Zijn ogen monsteren de brede, gedrongen figuur, het hoekige gelaat, de borstelige, steile, grijze haren. En dan ziet hij 's mans ogen, nauwe, argwanende spleetjes, onder ruige wenkbrauwen. Die ogen vliegen heen en weer, blijven geen ogenblik vast op de zijne rusten. Dit is dus yarl Olaf, denkt Eric. De ogen van die man, dat zijn de ogen van een opgejaagd, in het nauw gebracht wild dier.







"Buiten had ik u voor een wapenknecht aangezien, koning", zegt Olaf, "ik zal u gauw kleding geven die beter bij u past. En dan gaan wij aan tafel." Ter ere van Erics aanwezigheid wordt er een waar feestmaal in de grote hal aangericht. Tenslotte gebeurt het niet iedere dag dat de koning op bezoek komt. Wanneer ze aangezeten zijn, valt Erics oog op Olafs dochter, Heidrun. "Je kunt trots zijn op zo'n dochter, Olaf", zegt hij. "Ik hoor dat haar verloving aanstaande is?" Even kijkt zij hem met haar klare, blauwe ogen aan, dan buigt zij schuchter en verlegen het hoofd. Een onschuldig kind, denkt Eric. Zij kent in ieder geval de vrees van haar vader niet. "En jij, Vagen", zegt hij, zich tot zijn linker buurman wendend, "jij mag je gelukkig prijzen met een bruid als zij. Bovendien ben jij dus de toekomstige yarl van Tyrfing. Betere vooruitzichten kan men moeilijk wensen." Vagen knikt instemmend. "Inderdaad, mijn koning", antwoordt hij met een lichte glimlach. "De gedachte dat Heidrun eens mijn vrouw zal zijn, maakt mij zeer gelukkig. Ik kan echter helaas niet zeggen dat het wonen op Tyrfing mij erg aanlokt." "Zo?" zegt Eric verbaasd en onwillekeurig denkt hij aan de schuwe ogen van de oude Olaf. "Jawel, koning", vervolgt Vagen. "Het lijkt wel of hier soms mensen verdwijnen. Laatst kwam een klein kereltje op een ezel op het slot aan. Hem werd met genoegen gastvrijheid verleend. Ieder mocht het aardige ventje graag. Maar wie schetst onze verbazing, toen de volgende morgen bleek dat het mannetje verdwenen was. Zijn ezel stond nog op stal, daarvan heb ik mij direct overtuigd. Maar van hem geen enkel spoor. Tot op dit ogenblik heeft niemand hem ooit teruggezien!"







"Wonderlijk", zegt Eric aarzelend. "Is hij zonder ezel vertrokken misschien?" "De brug was nog opgehaald", antwoordt Vagen, "en dan kan niemand er in of uit. Maar misschien weet Olaf er iets van?" Eric wendt zich tot zijn gastheer, maar de vraag besterft hem op de lippen. Het gezicht van de yarl is bleek, in zijn ogen gloeit angst. "Ik weet niets, niets, koning", zegt hij schor. De spanning van de man is voelbaar en Eric is opgelucht als ze van tafel kunnen gaan. Olaf, die zichzelf weer volkomen meester is, begeleidt de koning naar zijn kamer. Vagen voegt zich eerst bij hen, maar neemt dan met een kort lachje afscheid. Als ook Olaf vertrokken is, blijft onze held ten prooi aan allerlei gedachten achter. De warme, stoffige sfeer in het slaapvertrek hindert hem. Hij opent de deur die toegang geeft tot de verdedigingsgang en snuift de koele, heldere nachtlucht in. Het is volle maan. In gedachten verzonken stapt Eric op de gaanderij en laat zijn blikken over het landschap varen. Eensklaps wordt zijn aandacht gevestigd op een bewegende schaduw tussen de bomen. Even later onderscheiden zijn ogen een eenzame ruiter, die in gestrekte draf de burcht nadert. De onbekende man, scherp afgetekend in het heldere maanlicht, steekt nu de kleine weide over. Onwillekeurig volgt Eric hem met zijn ogen en opeens slaakt hij een zachte kreet van verwondering. De ruiter is verdwenen, als door de aarde verzwolgen! Eric kijkt nog eens goed. Vergist hij zich? Was het gezichtsbedrog? Er is inderdaad niets in de omtrek te bespeuren. Ja, toch wel. Uit het woud komen twee gestalten te voorschijn. Dit is geen gezichtsbedrog. Scherp houdt de Noorman de twee donkere figuurtjes in het oog. Dan stokt de adem hem in de keel. Ook deze twee gestalten zijn plotseling verdwenen, op even onnaspeurlijke wijze en op dezelfde plaats als zoëven de geheimzinnige ruiter!

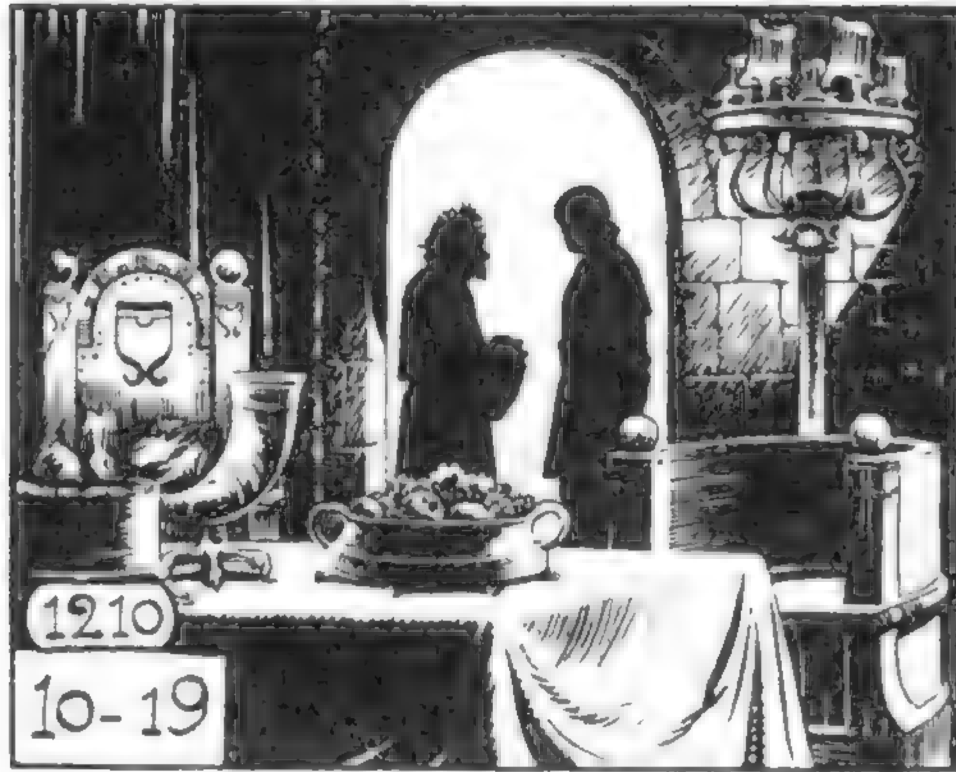






Snel begeeft Eric zich naar beneden. Door de halfduistere hal beweegt zich geluidloos een knecht voort. In de hand heeft hij een tinnen dienblad. "Hé daar, hoe heet je?" roept Eric. "Wijs mij de vertrekken van yarl Olaf. Of is hij al gaan slapen?" "Oh nee, koning", antwoordt de dienaar. "Ik heb hem juist zijn avondmaal gebracht. Men noemt mij Gost." "Zijn avondmaal?" herhaalt Eric verwonderd. "Jawel, koning. Iedere avond na de gemeenschappelijke dis in de grote hal eet de yarl nog een stevige hap in zijn eigen vertrekken." "Zonderling is dat", mijmert Eric. Het beeld van de grijze leenheer, die zichzelf heimelijk zit vol te stoppen met allerhande eetbare waar komt hem wat vreemd voor. Maar met een effen gezicht zegt hij: "Het is goed. Breng mij bij hem."

De knecht voert onze held door een aantal gangen en staat dan voor een zware deur stil. Een bescheiden klopje wordt onbeantwoord gelaten. "Iets harder", gebiedt Eric. "Olaf is misschien in slaap gevallen." De knecht gehoorzaamt zuchtend, maar de zware stem die Eric verwacht te horen, blijft uit. "Open de deur", zegt de Noorman. "Misschien is er iets." "Denkt u?" stottert de oude knecht, terwijl zijn ogen zich verschrikt opensperren. Bibberend ontsluit hij de deur. Snel treedt Eric naar binnen en blijft verrast staan. Het vertrek is leeg. Olaf is verdwenen en met hem de spijzen, waarvan nog slechts de geuren in de kamer hangen.







"Zeg eens, is dit tweede maal een vaste gewoonte van de yarl?" wendt Eric zich tot Gost. "Schijnbaar wel", mompelt deze, "maar dan is het wel een nieuwe gewoonte." "Hoezo?" "Wel, die grote eetlust heeft hij pas een week." "Dus van de week is Olaf opeens erg hongerig geworden. Vertel eens, is het juist dat er vreemde dingen in de burcht voorvallen?" "Nou, 's nachts lijkt het wel of er mensen door de gangen sluipen", fluistert de dienaar met holle stem. "Het is griezelig soms. Ik heb wel eens geprobeerd ze te snappen, maar mijn deur piept, dus..." "Ja, ja, ik begrijp het", vult Eric aan. "Tegen de tijd dat je de deur open hebt, zijn de vogels gevlogen." "Zo is het", knikt Gost met een oneerbiedig knipoogje. "Ik werk in de keuken. Het is nu al tweemaal voorgekomen, dat een heerlijke, gebraden reebok, die 's avonds nog aan het spit hing, de volgende morgen verdwenen was." "Dat kan een gewone dief zijn geweest", denkt Eric hardop. "Maar nu, vriend Gost, luister. Jij moet mij helpen. Zorg ervoor 's nachts hier te zijn. Verstop je in de gang waar je de sluipende voetstappen hoorde. Als zo'n nachtelijke wandelaar voorbij komt, volg je hem voorzichtig, tot je ontdekt wie het is. Begrepen?" "Ja, maar als hij mij ontdekt?" stamelt Gost. "Ik bedoel... niet dat ik bang ben..." "Jij lijkt me juist de man. Of vergis ik me zo in je?" glimlacht de Noorman. "Welnee, koning", snuift Gost. "Ik sta bekend om mijn kwieke geest, al zeg ik het zelf. U kunt mij vertrouwen." "In orde", knikt Eric en met een korte groet spoedt hij zich naar zijn slaapvertrek. "Een vreemde geschiedenis", mompelt hij, als hij weer in zijn kamer is. Peinzend staart hij uit het venster. "Welaan, heer Olaf, je dwingt mij mijn vertrek uit te stellen tot deze raadselen opgelost zijn. En ik heb een neus voor vreemde geschiedenissen. Ik kom er wel achter of je wat uitspookt."







De volgende morgen treft Eric de burchtheer van Tyrfing weer bij de maaltijd aan. De eetlust van de man schijnt werkelijk onverzadigbaar. "Deze nacht heeft mij meer goed gedaan dan je zou kunnen bevroeden", knikt Eric vriendelijk. "De weelde van een slaapvertrek bleef mij lange tijd ontzegd." Olaf ziet hem vorsend aan, maar schijnbaar volkomen rustig antwoordt hij: "Het is mij een eer mijn koning gastvrijheid te mogen bieden." "Je bezit een sterk slot, een goed stel krijgers en een rust, die ik je mogelijk zou benijden." "Beschouw alles als het uwe, koning", mompelt Olaf met volle mond.
Na het ontbijt gaat de Noorman te voet de poort uit. Onopvallend kiest hij de richting, waarin hij vanuit zijn slaapvertrek de drie vreemde gestalten heeft gezien. Langzaam nadert hij de plaats waar die geheimzinnige verdwijningen zich hebben afgespeeld. De Noorman blijft staan en meet met zijn ogen de afstand tot de achter hem liggende burcht. "Hier zou het zo wat moeten zijn", mompelt hij. Spiedend gaan zijn blikken langs de bomen en struiken, maar hij ziet nergens iets bijzonders. De ruiter is toch van die kant gekomen, dáár, tussen de bomen door, voor hij ongeveer hier... Hola, daar naderen twee ruiters! Het zou haast te mooi zijn als die ook tot het vreemde gezelschap zouden behoren. Snel doet Eric een stap terug, zodat hij door de brede stam van een eeuwenoude boom aan het gezicht wordt onttrokken.







De voorste ruiter blijkt een vrouw te zijn en zodra Eric haar herkent komt hij te voorschijn. Het is Olafs dochter Heidrun, vergezeld van een wapenknecht. Pas op het laatste ogenblik houdt zij haar paard in. "Goedemorgen, heer", zegt ze dan. "U geeft aan een wandeling door deze bossen de voorkeur boven een rit te paard?" Een glimlach speelt de koning om de mond. "Soms", zegt hij. "Is het je gewoonte, 's morgens uit te rijden?" "Slechts wanneer regen en storm zich verre van Tyrfing houden", antwoordt ze vrolijk. "Een snelle rit door de wouden bevrijdt mij van de dagelijkse druk." "Druk?" zegt Eric ironisch. "Welke zorgen drukken zo zeer? Als ik Vagen was, zou ik je steeds trouw vergezellen." "De Fret?" zegt het meisje en meteen trekt een diepe blos over haar gezicht. "Vagen, meen ik", zegt ze dan en ze legt de koning uit: "Velen spreken van Vagen als van de Fret, vanwege de vorm van zijn gelaat. Zij bedoelen er niets kwaads mee." Heidrun zegt het volkomen argeloos, maar scherp mensenkenner als Eric is, hoort hij toch in haar woorden een toon, die hem vreemd voorkomt. "Dus jouw eh... Fret", zegt hij met een glimlach, "laat je niet altijd van zijn bescherming genieten?" "Zijn verplichtingen als oudste edeling op de burcht zijn zo talrijk", zegt het meisje vlak. "Wat denkt de koning overigens van ons Tyrfing-raadsel? Hoe kan dat kleine mannetje zo plotseling verdwenen zijn?" Een handig meisje, denkt Eric waarderend, gauw een ander onderwerp aansnijden. Hij gaat er onmiddellijk op in. "Heb jij, jonkvrouwe, het kereltje zelf gezien?" "Ja", zegt ze, "een alleraardigst ventje en hij had zo'n eigenaardige naam: Pum-Pum. Heeft mijn koning ooit zo iets gehoord?"

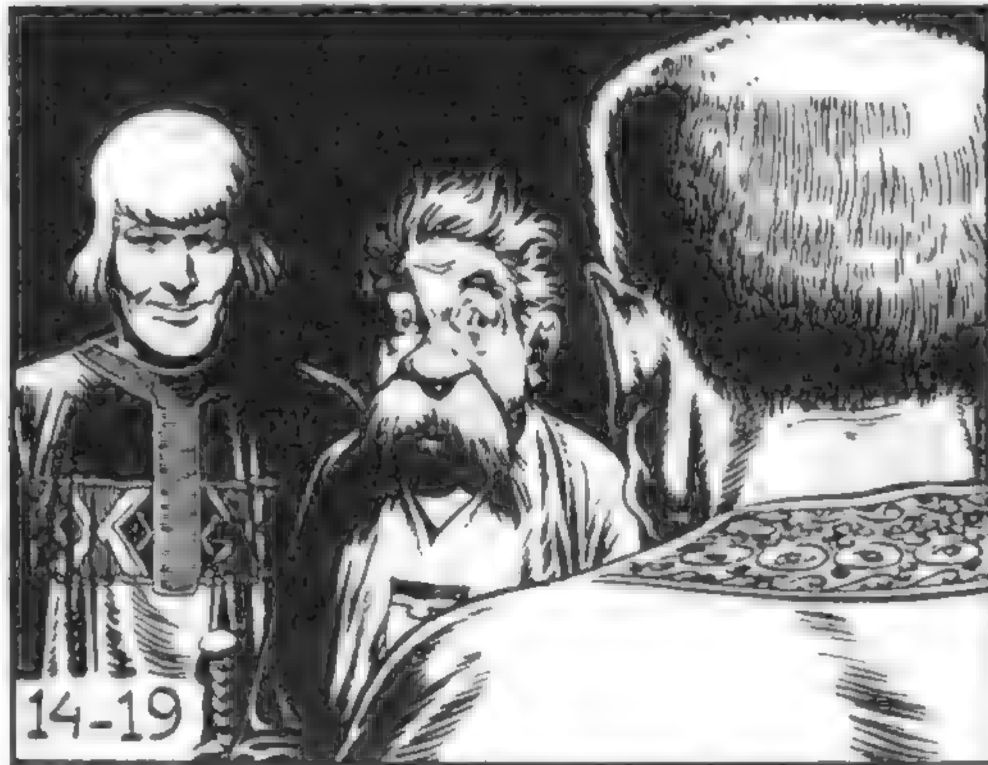






Nadenkend staart de Noorman de dochter van Olaf na, wanneer zij na een wat haastig afscheid verder rijdt, gevolgd door haar schildknaap. Zo zo, zijn eigen trouwe Pum-Pum is het mannetje dat verdwenen is. De kleine dwerg, waarmee hij zoveel avonturen beleefd heeft.* Grimmig haast Eric zich naar de burcht terug. De deur die toegang tot Olafs vertrek geeft, is half geopend, maar de burchtheer is niet aanwezig. In een nevenvertrek, van de gang gescheiden door een zwaar gordijn, wacht Eric in een stoel. Schuifelende voetstappen doen hem opzien, maar de waakzame blik in zijn ogen verdwijnt als hij Gost ziet aankomen. "Waar is heer Olaf?" vraagt Eric. "Ik heb hem al enige tijd niet gezien", is het antwoord. "Maar koning, mijn ogen vallen haast dicht van slaap! Hoe zal ik mijn dagtaak kunnen verrichten, als ik na het ondergaan van de zon mijn zwakke krachten moet wijden aan de uitvoering van de geheime..." Een plotselinge handbeweging van de Noorman doet hem verschrikt zwijgen. Scherp luisterend blijft Eric onbeweeglijk zitten. Ineens wendt hij zijn hoofd naar het gordijn aan de kant van de gang. Ja, daar beweegt iets! Wie tracht dit gesprek af te luisteren? Dan wordt het gordijn opzij geschoven en daar staat de burchtheer. Met gefronst voorhoofd ziet hij Eric aan. In zijn diepliggende ogen staat duidelijk een mengeling van angst en argwaan te lezen. Hij heeft Gost gehoord, denkt Eric. Wel, een reden te meer voor hem om mij het een en ander te verklaren.

lees: "De steen van Atlantis" e.v.






Seconden lang kijken de koning en de yarl elkander in de ogen. Olaf is de eerste die de blik afwendt en, als om zich een houding te geven, het zwijgen verbreekt. "Het verrast mij, koning, u hier aan te treffen. Wacht u op mij? Dan hoop ik dat uw gesprek met mijn keukendienaar u de tijd aangenaam heeft kunnen bekorten." "Ik verzoek je Olaf, mij deze dienaar af te staan voor de tijd die ik binnen Tyrfings muren denk door te brengen." Bevreemd ziet de heer van Tyrfing Eric aan. Maar spoedig heeft hij zichzelf weer in bedwang en zegt: "Zoals u wenst, koning. Mag ik u nu verzoeken?" Zonder Gost nog een blik waardig te keuren, wijst Olaf naar de deur van zijn vertrek. Zwijgend volgt de Noorman hem naar binnen. "Ik hoor, dat u al vroeg een wandeling hebt gemaakt", zegt Olaf vriendelijk... bijna iets te vriendelijk. De Noorman knikt. "Het is goed als de mens soms eenzaamheid zoekt", antwoordt hij. "In de vrije natuur kan men beter zijn gedachten ordenen. Het leven stelt ons voor vele vragen, Olaf." "Mijn dochter vertelde mij van uw wandeling", herneemt Olaf. De koning fronst het voorhoofd. Als Heidrun haar vader hun hele gesprek in het bos heeft verteld, zal deze nu wel begrepen hebben, waarom Eric hem wil spreken. Maar het blijkt dat het meisje althans over dat gedeelte van hun gesprek niet gerept heeft. De Noorman beslist meteen met de deur in huis te vallen. Hij kijkt Olaf strak aan en zegt: "Wat is er met Pum-Pum gebeurd?"







Een hevige ontsteltenis tekent zich af op het gelaat van de burchtheer. Met een vermoeid gebaar strijkt hij zich over de ogen en herhaalt zwakjes: "Pum-Pum?" De spanning wordt verbroken door een kloppen op de deur van het vertrek. Vagen treedt binnen. De Fret, denkt Eric, niet zonder een gevoel van humor. Heidrun had gelijk toen ze hem zo noemde. "Koning", zegt Vagen beleefd, "zojuist is Awain teruggekeerd. Hij wil u dringend spreken. " "Mag ik u verzoeken mij te vergezellen?" richt Eric zich tot de burchtheer. Met een uitnodigend gebaar beduidt hij ook Vagen hem te volgen. "Vrouwe Astara heeft uw hulp en bijstand nodig", zegt Awain. "Haar gebied wemelt van de bandietenbenden." "Zij kan op mij rekenen", antwoordt Eric. "Dat het zó erg is, had ik nooit gedacht." Met gefronst voorhoofd gaat hij over de binnenplaats. Een gestalte nadert hem. Awain staat voor hem. "Nog één mededeling heb ik", zegt deze op zachte toon. "Het scheen mij niet raadzaam deze in de aanwezigheid van anderen over te brengen." Verbaasd ziet de Noorman hem aan. "Wij zijn nu alleen", zegt hij. "De krijgers van Astara zijn al enkele malen slaags geweest met dat roverstuig", herneemt Awain fluisterend. Eric knikt. "En verder?" "Daarbij heeft één van de schavuiten eens een pijlkoker verloren." Awain kijkt schichtig om zich heen. "Deze pijlenkoker!" Een kreet van verrassing ontsnapt de Noorman. "Deze pijlenkoker?" "Ja", antwoordt Awain, "deze koker, die het wapen van Tyrfing draagt!"







De Noorman is er nu van overtuigd dat er verband moet bestaan tussen Tyrfing en de gewelddaden in het oostelijk leen. Het kan nauwelijks toeval zijn, dat die pijlenkoker daar werd gevonden. Eric besluit eerst de zaken op de burcht af te handelen, alvorens hij naar Astara vertrekt. In een afgelegen gedeelte van de burcht treft hij na zonsondergang de oude Gost, die bevend van opwinding en vreugde op de koning staat te wachten. "Ik heb lang geslapen, heer koning", verzekert Gost hem op vertrouwelijke toon, "om goed wakker te kunnen blijven!" "Ik verwacht niets anders", antwoordt Eric. Snel legt hij de oude knecht uit, hoe deze zich moet opstellen. Gost knikt ijverig. Ja, hij heeft het begrepen. "Geen muis zal mij ontsnappen", zegt hij met een grijns. Eric kalmeert hem. "Zorg maar, dat je zelf niet gezien wordt." Voor hij zich ter ruste begeeft, maakt de Noorman nog een rondgang door de burcht. Hij nadert voorzichtig de plaats, waar Gost zich heeft opgesteld en, zonder zelf gezien te worden, slaat hij de oude knecht gade. Enigszins gerustgesteld keert Eric terug om naar zijn slaapvertrek te gaan. Een geluid van naderende voetstappen doet hem bliksemsnel wegduiken in een nis. In grote haast schiet een gedaante langs zijn schuilplaats, maar aan zijn manier van lopen heeft Eric onmiddellijk burchtheer Olaf herkend. Zijn purperen mantel fladdert achter hem aan. De Noorman wacht tot Olaf het einde van de gang heeft bereikt. Als hij hem linksaf ziet slaan snelt hij onhoorbaar naar de hoek, maar van Olaf is er niets meer te ontdekken. Plotseling wordt de diepe stilte in het nachtelijk Tyrfing verbroken door een ijzingwekkend geluid, dat tegen de dikke muren terugkaatst en zich met honderd echo's voortplant. Een afgrijselijke gil, overgaande in een wegstervend gereutel. Olaf, vliegt het Eric door het hoofd.







Met een ruk wendt Eric zich om en stormt in de richting vanwaar het geluid gekomen is. Daar, vlak bij die doorgang, ligt een gedaante op de stenen vloer uitgestrekt. Olaf, denkt Eric weer, is hij nu zelf..? Maar dan bemerkt hij zijn vergissing. Het is niet Olaf, het is Gost, die daar verslagen neerligt. Een enkele snelle blik is voldoende om vast te stellen, dat hier geen hulp meer baten kan. Een geritsel doet de Noorman opzien. "Sta!" buldert hij, opspringend. Een schaduw is langs de doorgang gegleden. Maar de gestalte keert terug als hij Erics bevel hoort en dan ziet Eric, dat het Vagen is. Deze toont zich niet minder verbaasd dan de koning. "U ook reeds hier, heer koning?" Donker ziet Eric hem aan."Ja", zegt hij langzaam, "met hem hier!" Hij wijst op het lichaam van Gost. Vagen schudt meewarig het hoofd. "Arme drommel", zegt hij. "Heeft het rumoer u uit de slaap gewekt?" "Ik zou me juist ter ruste begeven", antwoordt Eric. "Ik ben hierheen gesneld en vindt hier deze oude dienaar... en u!" Vagen knikt. "Ik hoorde zijn angstschreeuw en vond Gost hier verslagen liggen. In zijn hand klemde hij een rafelig stukje van een mantel. Misschien heeft hij zijn aanvaller willen grijpen en diens kleed te pakken gekregen. Hier heeft u het koning, het lag al in mijn voornemen het u te brengen." Zwijgend neemt de Noorman het bewijsstuk aan. "Van het kleed van Gosts moordenaar?" herhaalt hij op vragende toon. "Het is een lafaard, die een oude man van achteren aanvalt en neersteekt!" Vagen kijkt zijn koning strak aan. "Ja", zegt hij met een langzame hoofdknik. "Een lafaard, met een purperen mantel..."







Zorgvuldig bergt de Noorman het rode lapje weg, dat de Fret hem heeft overhandigd. Een purperen mantel! Hij ziet Vagen aan. "Is het u bekend, wie in deze burcht zo'n mantel bezit? De bedienden zullen toch wel niet dit soort laken dragen?" De Fret haalt de schouders op. "Vele edelen dragen deze kleur", zegt hij aarzelend. "Het zal moeilijk zijn de drager van juist deze mantel te vinden en dan, de mantel zelf, die zal wel nimmer te voorschijn komen, tenzij de moordenaar niet heeft gemerkt dat..." Hij maakt de zin niet af. Nadenkend staart Eric voor zich heen. Olaf! De burchtheer droeg een purperen mantel. Kwam hij niet even tevoren voorbij? Eric kan zich daarin toch niet vergist hebben. Maar dan? Hij wil nog niet verder over deze mogelijkheid doordenken. "Zwijg over je vondst", draagt hij Vagen op. "Ik zal dit persoonlijk onderzoeken. Zorg, dat het lichaam wordt weggebracht. Morgen zien wij elkaar weer." Met een korte groet verwijdert de Noorman zich. Het is geen lange nachtrust, die Eric zich gunt. Vroeg in de morgen betreedt hij het vertrek, waar een zwijgende bediende hem zijn ontbijt brengt. Natuurlijk is het gebeurde van deze nacht ook bij de knechten bekend geworden en er hangt een beklemmende sfeer in de burcht. In de hal gekomen, ziet de Noorman de burchtheer, die juist de trappen afdaalt. Hij draagt zijn purperen mantel, schiet het Eric meteen door het hoofd. "Koning", roept Olaf met stemverheffing, "heb je gehoord van de laffe aanslag op onze trouwe Gost? Een vreselijke geschiedenis!" De Noorman knikt instemmend, terwijl hij Olaf strak aankijkt. "De dienaar die je mij afgestaan had", antwoordt hij met nadruk. "Het verdriet mij meer dan ik u zeggen kan." De burchtheer zegt het rustig en waardig. Langzaam treedt Eric op de grijze yarl toe, terwijl zijn blikken langs het purperen kleed glijden. Dan gaat er een schok door hem heen. In de linker benedenhoek ontbreekt een klein stukje uit Olafs mantel.







Hoezeer Eric ook ontsteld is over zijn ontdekking, het komt hem beter voor de burchtheer nog niets daarvan te laten merken. "Het zal niet makkelijk zijn de moordenaar te vinden", zegt hij losjes. "Ik zal mijn mannen bijeenroepen", bromt Olaf nadenkend. "Dat dit nu juist tijdens uw bezoek moest plaatsvinden." "Een ongelukkig toeval", meent Eric. Dan doet hij een stap naar voren en roept alsof hij verrast is: "Olaf, je mantel!" Met duim en wijsvinger grijpt hij de linkerzijkant van het purperen kleed vast. "Er is een stukje uitgescheurd. Een klein stukje maar. Men zou het licht over het hoofd zien." De ogen van de Noorman blijven gevestigd op het gelaat van de ander. Maar wat hij min of meer verwachtte, blijft uit. Er ligt niets onnatuurlijks in het verwonderde gebaar van Olaf en de verrassing in diens stem lijkt echt, wanneer hij zegt: "Mijn mantel? Hé, zeker tussen de deur blijven zitten. Vreemd, dat ik daar niets van gemerkt heb." "Je gaat dus de moordenaar zoeken?" wil Eric weten, alsof hij de mantel alweer vergeten is. "Het is merkwaardig, dat zelfs de meest verfijnde misdadiger uiteindelijk toch zijn eigen ondergang bewerkt", laat hij er dan op volgen. "Het schijnt dat iedere misdadiger, in de opwinding van zijn daad, altijd wel iets over het hoofd ziet, waardoor hij later gevat kan worden. En voor een handig speurder is zelfs het kleinste bewijsstuk voldoende." "Een belangwekkende opmerking", zegt Olaf met lichte verwondering. "Ik zal deze raad bij het komende onderzoek in gedachten houden. Men kan er altijd zijn voordeel mee doen. Doch wilt u mij thans verontschuldigen. Ik zie u straks weer?" En met een hoofse buiging begeeft de burchtheer zich naar de eetzaal. Peinzend staart Eric hem na. Hij slaat Olaf gade, als deze onder het lopen de gescheurde slip aandachtig bekijkt en daarbij hoofdschuddend iets moppert. Hij is of volmaakt onschuldig, of een geboren toneelspeler, denkt de Noorman. Neen, helemaal onschuldig is Olaf niet... en toch, en toch... een koelbloedig huichelaar is hij ook niet, daarvoor is hij zijn zenuwen niet genoeg de baas. "Er klopt hier iets niet", mompelt Eric, "maar wat is het!"







Eric trekt zich terug in zijn slaapvertrek. Pum-Pum is verdwenen. Hijzelf heeft in de eerste nacht vreemde figuren gezien, die plotseling in de lucht schenen op te gaan. Olaf laat extra maaltijden bereiden, maar eet er zelf niet van. Was de fruitschaal in zijn vertrek niet onaangeroerd? Een tros druiven smaakt anders wel na een flinke maaltijd. Waar brengt Olaf het eten dan heen? Olaf, denkt Eric, terwijl hij langzaam naar de vensternis wandelt. Olaf. Hij schrok toen ik hem naar de dwerg vroeg. Bij de moord deze nacht moet hij in de onmiddellijke nabijheid geweest zijn. Ik heb hem toch even tevoren zelf langs zien komen. Een haastige burchtheer. En lopende in de richting van de plek waar Gost even later vermoord werd. Hm, laten we nu eens aannemen, dat Olaf de knecht niet vermoordde. Dan heeft hij toch beslist Gosts doodskreet gehoord. Ja, natuurlijk, Olaf moet de gil gehoord hebben. Waarom kwam hij er dan niet op af? Wanneer men een gil hoort, wat doet men dan? Men gaat er heen om te zien wat er aan de hand is, zoals Vagen. Maar Olaf loopt door. Op zijn minst genomen is dit toch vreemd. De Fret... Vagen in zijn nachthemd, peinst Eric. Zo uit bed, maar toch al met gladgekamde haren. Hij heeft iets onmannelijks. Onrustig loopt Eric door het vertrek op en neer en gaat dan weer zitten. Het heeft er alle schijn van dat Olaf méér weet van Pum-Pum, geheimzinnige afspraken heeft en ook nog Gost vermoordde. Maar waarom? Welk doel streeft Olaf na? Op dat ogenblik wordt er geklopt. Ewoud treedt binnen op de voet gevolgd door Olaf en Vagen. Maar het is een vierde man, die 's konings aandacht trekt. De kleren zijn hem half van het lichaam gescheurd, bloedige striemen zijn zichtbaar op zijn armen en borst en zijn gelaat is bedekt met vuil, stof en geronnen bloed. Met afschuw bekijkt Eric hem. "Wat is er gebeurd?" roept hij luid.







"Een overval!" stoot de gewonde uit. Hij heeft het aanzien van een wapenknecht en men heeft hem lelijk toegetakeld. "Vertel maar", zegt Eric rustig. "Wie heeft je overvallen?" "Ik kon mijn meester niet beschermen", antwoordt de krijger spijtig, "er waren er te veel." Rustiger gaat hij voort: "Mijn meester had mij opgedragen hem te vergezellen naar Tyrfing. Nog geen twee uur van hier werden wij onverhoeds aangevallen door een troep gewapende schavuiten, die met het zwaard op ons insloegen, nog voor wij ons te weer konden stellen. Zij vielen ons in de rug aan", voegt de wapenknecht er bitter aan toe. "Mijn heer werd getroffen door een slag op het hoofd en stortte ter aarde. Het gelukte mij met mijn paard te ontkomen." "Op weg naar Tyrfing?" herhaalt Eric langzaam, en er komt een diepe frons boven zijn ogen. "Zadel mijn paard!" roept hij tot een dienaar, die op de achtergrond staat. "Ik wil zelf zien wat daar gebeurd is", zegt de Noorman tot Olaf en de anderen, en hij maakt aanstalten om het vertrek te verlaten. "Staat u mij toe, u te vergezellen?" vraagt Vagen beleefd. Eric ziet de Fret aan. "Goed", zegt hij dan, "wij rijden dadelijk weg." In weinige minuten heeft de Noorman zich in zijn wapenrusting gestoken, en even later rijdt hij, gevolgd door Vagen, de poort uit.







Er wordt geen woord gewisseld tussen de Noorman en Vagen tijdens deze snelle rit. Zo nu en dan zet Eric zijn paard tot groter spoed aan en het kost de Fret moeite hem weer in te halen. Een uitroep van Eric doet Vagen opzien. Hij buigt zich dieper over de hals van zijn zwarte paard en kijkt scherp uit. Daar, ja, op die donkere plek, geheel overschaduwd door het lichte bladerdak, ligt iemand. Het is de verslagen edelman. De Noorman buigt zich over hem heen en legt zijn hand op de borst. Maar hij weet eigenlijk al bij voorbaat, dat hij geen harteklop meer zal voelen.

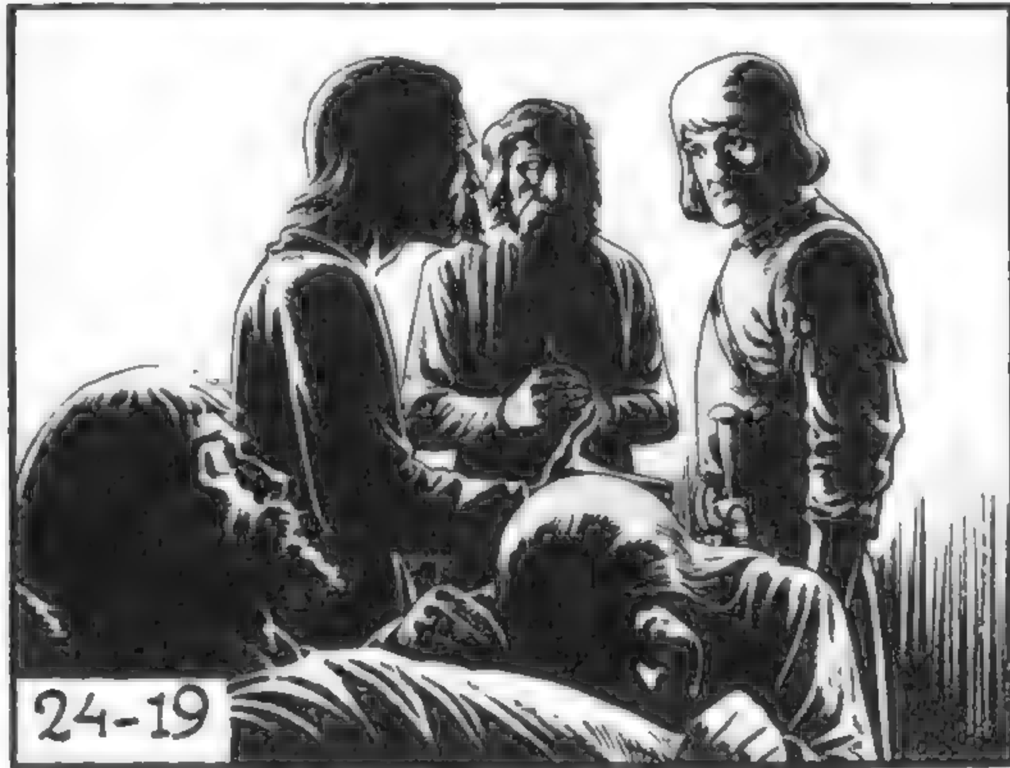
Intussen neemt Vagen in een wijde boog rondom deze plaats de omgeving scherp op. Eensklaps bukt hij zich. Zijn verbaasde uitroep doet de Noorman opzien. "Heb je iets gevonden?" roept Eric. Langzaam, als in gedachten verzonken, komt Vagen naderbij. "Dit hier is blijkbaar door een van de aanvallers verloren", zegt hij. "Tijdens het gevecht zeker." "Een stijgbeugel", zegt Eric niet zonder verwondering. "Inderdaad, koning! Deze bronzen stijgbeugel. Maar er is nog iets bijzonders aan! Kijk eens goed."







Het gelaat van de Noorman verstrakt wanneer hij ziet waarom Vagen hem de gevonden stijgbeugel voorhoudt. De Fret heeft onwillekeurig een stap achteruit gedaan en ziet de koning met half toegeknepen ogen aan. "Het wapen van Tyrfing!" zegt Eric dreigend. Vagen maakt een gebaar alsof hij iets zeggen wil, maar de Noorman wacht zijn antwoord niet af. "Wij rijden onmiddellijk terug", zegt hij op een toon, die geen tegenspraak duldt. "De knechten van Tyrfing kunnen later de verslagene naar de burcht brengen." Met minder haast dan zij gekomen zijn, maar toch in stevige draf, gaan zij de weg terug. Rusteloos houdt Erics geest zich met alle gebeurtenissen bezig. Steeds weer Tyrfing, gaat het door zijn hoofd. Misdaad volgt op misdaad. Een groep mensen, die samendromt voor een boerenwoning, nog geen honderd meter van de weg af, trekt de aandacht van de Noorman. Onmiddellijk stuurt hij zijn paard er heen. Vagen volgt hem. De mensen wijken schuw, met angstige gezichten, terug voor de beide ruiters, die daar eensklaps tussen hen staan. Op Erics vraag wat er geschied is, wijst één van hen met een stom gebaar naar binnen. Daar wacht de Noorman een triest schouwspel. Een jonge vrouw zit geknield voor de bank langs de muur. Zacht steunend van pijn ligt daar een mannengestalte, uitgestrekt op dierenvachten. Eric komt enige stappen naderbij en buigt zich over hem heen. De stervende ogen van de boer hechten zich aan Eric vast. Hij maakt een beweging alsof hij zich op wil richten, maar zijn hand valt terug. Dieper buigt de koning zich over hem heen. Wil hij iets zeggen? Maar het enige wat hij kan uitbrengen is een gestameld "Tyrfing..." Dan glijden de laatste levenskrachten uit hem weg.







Met een doordringende kreet heeft de jonge vrouw zich aan de borst van de dode geworpen. Medelijdend ziet Eric op haar neer. "Wat is er gebeurd?" vraagt de Noorman aan de boer, die moeite doet zijn ontroering te verbergen. "De vloek van Tyrfing, het is de vloek!" antwoordt in zijn plaats een andere boer, die juist binnentreedt. "De vloek?" vraagt Eric. Maar eer de boer kan antwoorden neemt de oude het gesprek over. "Hij werkte op onze akker. Een ruiter in vliegende galop heeft hem omver gereden." "Een ruiter", herhaalt de Noorman. De oude man knikt. "Een ruiter van Tyrfing!" Doordringend ziet de koning de mannen een voor een aan. "Je praat over een vloek", zegt hij langzaam. "Wat weet je daarvan?" De boeren deinzen schuw terug. "Een oude legende", mompelt er een. Meer kan Eric niet uit hen krijgen. In sombere gedachten verzonken, vervolgt hij met Vagen de tocht naar Tyrfing. Oude, hoogopgaande sparren rijen zich dicht aaneen. Zonlicht dringt hier ternauwernood door. De weg versmalt en weldra rijden zij als in de bedding van een drooggevallen rivier tussen hoge oevers. Een holle weg, aan weerszijden met sparren bezet, die ieder uitzicht belemmeren. Gedempt klinkt de hoefslag van de paarden op de zachte bosgrond. Een vreemde gewaarwording maakt zich van Eric meester. Plotseling ziet hij om. Vagen heeft zijn beweging gevolgd en slaakt een kreet. Daar, hoog boven hen, nu ook van voren en van op zij, verschijnen gemaskerde ruiters, die met getrokken zwaarden hun paarden langs de hellingen naar beneden drijven. "Kijk uit, Vagen!" roept Eric zijn metgezel toe, en reeds ligt het zwaard vast in zijn hand.







In wilde galop stormen de aanvallers op Eric en Vagen af. Bliksemsnel heeft de Noorman de toestand opgenomen. Hoeveel aanvallers zijn er? Tien? Twintig? Het zal hem geen moeite kosten door hun omsingeling heen te breken. Maar de Noorman wil wel eens kennis maken met deze bandieten, ongetwijfeld dezelfden, die de edelman hebben vermoord. De teugels losjes in de hand, maar iedere spier van zijn lichaam gespannen, wacht hij de eerste aanvaller af. Daar! Het zwaard flitst, maar Eric, klaar voor de afweer, kan zelfs met een snelle uitval de gemaskerde tegenstander niet bereiken. Daar komt een tweede, maar ook die blijft op eerbiedige afstand van de Noorman. Zij willen mij afmatten, gaat het door Eric heen. In een flits ziet hij Vagen in gevecht met twee aanvallers. Staal klettert op staal. Het paard van de koning gehoorzaamt onmiddellijk op de lichtste druk van zijn knieën en maakt een zijsprong. Eric kan de ogen van de bandiet zien schitteren tussen de helm en de doek, waarmede hij zich onherkenbaar heeft gemaakt. Maar hij blijft buiten het bereik van het zwaard van de Noorman. Dan zal ik aanvallen, besluit Eric grimmig. Geen krachten verspillen aan schijngevechten! Onverhoeds duikt achter de koning een van de gemaskerde bandieten op, om hem in de rug te treffen. Een schrille kreet van Vagen klinkt over het strijdtoneel.







Met een snelle beweging laat Eric zijn paard vooruit springen. Tegelijk wendt hij het hoofd om, en ziet de Fret met opgeheven zwaard de onverlaat, die de Noorman van achteren wilde aanvallen, te lijf gaan. Met nietsontziend geweld kletteren de zwaarden op elkaar. Over en weer worden de aanvallen gepareerd, hijgend gaat de ademhaling van de gemaskerde. "Die lui hebben een lesje nodig", mompelt Eric en fel rijdt hij op de andere leden van de bende in. Maar blijkbaar durven ze een rechtstreeks gevecht niet aan. Twee van de bandieten geven hun paard de sporen, voor de Noorman uit. Deze wendt opnieuw de teugel, juist op tijd om te zien hoe de gemaskerde tegenstander van Vagen met zijn zwaard uithaalt. Ruggelings stort de Fret van zijn paard. Vergeefs grijpen zijn handen steunzoekend in de lucht. In een oogwenk staat Eric naast hem. Maar er dreigt geen gevaar meer. De rovers ruimen snel het veld. Tandenknarsend van woede en vernedering komt Vagen moeizaam weer op de been. "Ben je niet gewond?" vraagt Eric. De Fret schudt het hoofd. "Dieven", scheldt hij, "moordenaars! Waar is mijn paard?" "Daar", wijst Eric in de richting van de vluchtende bende, "zij nemen het mee." Nadenkend staart de Noorman de weg af. Hij keert zich weer naar Vagen. "Je hebt mij het leven gered", zegt hij ernstig, "ik dank je daarvoor. Laten wij nu naar de burcht gaan."







Weer terug op Tyrfing haast Eric zich naar zijn slaapvertrek om zich te verfrissen na de inspannende rit en de merkwaardige vechtpartij. Daarna laat hij zich door een oude, gebogen dienaar naar het vertrek van Heidrun brengen. "Mijn koning", zegt Olafs dochter verwonderd, maar in haar stem ligt een klank van blijde verrassing. "Ik... eh... wil eens met je praten", glimlacht Eric. De edelvrouwe, die Heidrun gezelschap houdt, begroet de koning met een eerbiedige buiging en verlaat geluidloos het vertrek. "Wil je plaats nemen, heer koning", zegt het meisje met een luchtig gebaar. Zij zet zich in de zetel tegenover hem en kijkt hem ernstig aan. "Er gebeuren hier rare dingen", begint de Noorman. "Ik kom bij jou, omdat ik niemand anders in deze burcht hierin mengen wil." Het meisje bloost van genoegen om dit bewijs van vertrouwen. "Ik heb horen spreken over een legende van Tyrfing. Sommigen noemen het zelfs een vloek. Kun jij mij daarover iets vertellen, Heidrun?" Spijtig schudt de dochter van Olaf het hoofd. "Ik weet wel, dat er zo'n overlevering bestaat, maar vader heeft er nooit over willen spreken. Het moet iets met een zwaard te maken hebben." Eric ziet haar teleurstelling en zegt met een glimlach: "Kun jij iemand noemen, die mij helpen kan?" "Ja!" zegt het meisje opgewonden. "Er is een oude man, die vroeger op Tyrfing gewerkt heeft. Hij woont nu in een huisje niet ver van hier. Meer dan honderd jaren moet hij al zijn en de boeren noemen hem de Tong der Vergetelheid, omdat hij zoveel heeft meegemaakt en overal van kan vertellen. Hèm moet je het vragen, koning." "Dank voor je hulp", zegt Eric. "Wil je hierover voorlopig met niemand spreken?" Met een vertrouwelijk knikje laat zij hem gaan.







"Niemand mag het doel van deze tocht weten", zegt Eric tegen Awain en Ewoud. Hij heeft hen na de maaltijd in de stallen ontboden. "Wij rijden dadelijk weg." Vragend zien zij hem aan. Op dezelfde toon vervolgt de Noorman: "Een oud verhaal schijnt een rol te spelen bij de vreemde dingen die hier gebeuren. Een man, die zich Tong der Vergetelheid noemt, kan ons dit uitleggen. En wij gaan hem bezoeken. Maar geen woord hierover in deze burcht, want ik weet niet of..." Hij maakt de zin niet af. De schaduw van een mannenfiguur heeft plots zijn aandacht getrokken. Hij beduidt de anderen te zwijgen, en sluipt onhoorbaar in de richting waar de man zich moet bevinden. "Luistervink spelen?" vraagt Eric dreigend. Maar de knecht die met een onnozel gezicht een zadel zit te poetsen, kijkt niet op en gaat rustig voort met zijn werk. "Antwoord!" beveelt Ewoud, die naderbij gekomen is en hij stoot de man aan. Schrikachtig kijkt deze op. "Wat heb jij gehoord? Spreek op, man", herneemt Eric, de knecht strak in de ogen ziend. Deze wendt zijn blik af en gaat voort met borstelen. "Stokdoof", meent Awain, maar een handbeweging van de Noorman doet hem zwijgen. Hij kijkt peinzend naar de knecht en stoot hem plotseling aan. "Wil je een gouden keten verdienen?" vraagt hij. De stalknecht kijkt op wanneer hij de hand van de Noorman op zijn schouder voelt, maar Eric is er niet zeker van of de man zijn woorden verstaan heeft. Schouderophalend wendt hij zich om en de drie mannen begeven zich naar hun paarden. Achter hun rug grijnst de dove stalknecht.







Zonder veel moeite vindt de Noorman het pad naar het huisje van de Tong der Vergetelheid. Heidrun heeft duidelijk uitgelegd waar zij de oude man kunnen vinden. Maar zodra zij de hut in het oog krijgen, bemerken zij dat er iets gaande is. Er wordt geschreeuwd en op de deur gebonsd, paarden staan klaar en een ruiter houdt de wacht. Snel geeft Eric zijn metgezellen een teken om af te stijgen. Behoedzaam komen zij naderbij. Maar hoe voorzichtig zij ook zijn, toch krijgt de ruiter hen in het vizier. Met een kreet waarschuwt hij de anderen, die het huisje binnengedrongen zijn. In een oogwenk werpen de mannen zich op hun paarden. De Noorman stormt naar voren, het zwaard in de hand. Net als de laatste naar buiten komt om zich snel uit de voeten te maken, grijpt Eric hem in zijn nek. "Weer een overval", zegt Awain bitter, die ook naderbij gekomen is. Een wenk van de koning doet hem zwijgen. Strak kijkt Eric de gevangene aan. Deze deinst verschrikt terug en krimpt ineen voor die dwingende ogen. "Maar ik ken jou!" zegt Eric langzaam. "Herkennen jullie hem niet?" wendt hij zich tot de beide anderen. Weifelend kijken zij naar de ineengedoken gestalte. "Ik heb hem meer gezien", meent Ewoud, "maar..." "Tyrfing!" roept Eric, "In de stallen. De knecht die zo doof was dat hij geen gouden keten wilde verdienen. Niet waar, vriend? Maar toch niet stom, hoop ik?" Er ligt een dreigende klank in zijn stem.







Met het zwaard in de hand beveelt Awain de gevangene het huisje weer binnen te gaan. Schuw gehoorzaamt deze en blijft achter Eric staan, die met één oogopslag ziet, dat zijn vrees waarheid is geworden. De oude bewoner ligt levenloos ter aarde. In zijn dode hand getuigt een korte dolk van zijn laatste moedige poging om zich de aanvallers van het lijf te houden. De Tong der Vergetelheid zal niet meer spreken, denkt Eric. De vloek van Tyrfing? Een grimmige lach komt om zijn lippen. Dit heeft niets met een overlevering te maken. Deze oude man is koelbloedig vermoord, omdat hij de koning de waarheid had kunnen zeggen. De schurken zijn bang geworden. Maar hij zal er achter komen. Met een forse greep pakt hij de gevangen stalknecht vast. "Spreek op!" zegt hij dreigend. "En nu geen kunsten meer. De waarheid! Wie pleegde deze moord? Met wie was jij hier?" Dodelijk verschrikt door de plotselinge heftigheid van de Noorman, staart de knecht hem aan. "Ik heb hem niet gedood", jammert hij. "Ik werd gedwongen mee te gaan. Ik..." "Wie heeft je gedwongen?" buldert Eric. "Wie bekonkelt de misdaden op Tyrfing? Spreek op, man, wie?" "Ik zal het u zeggen", antwoordt de man. "Ik zal het zeggen. Op Tyrfing is..." Zijn stem sterft weg en een hijgend gereutel stijgt op uit zijn borst. Een pijl heeft hem door de vensteropening in de rug getroffen. Hij wankelt, trekt krampachtig met zijn lippen alsof hij nog iets zeggen wil en stort dan ontzield neer.







Onmiddellijk snelt de Noorman naar de deur van het huisje. Wie deze pijl heeft afgeschoten, kan nog niet ver weg zijn. Maar slechts het geluid van paardehoeven die zich wegspoeden, het duistere woud in, treft zijn oor. De beide edelen voegen zich weer bij hem en zien hem vragend aan. Maar Eric staart in de verte. Het stormt in hem. Twee moorden achtereen om de waarheid voor hem verborgen te houden. Schurken, denkt hij. Zij deinzen voor niets terug. De ene misdaad stapelt zich op de andere. Maar nu is het de vrees die hen drijft. "Wij rijden terug naar de burcht", zegt hij, uiterlijk weer volkomen rustig. "Maar geef je ogen de kost."

Op Tyrfing aangekomen, begeeft de koning zich onmiddellijk naar het vertrek van de burchtheer. Hij treft Olaf aan in gezelschap van zijn dochter. Nieuwsgierig en verrast kijkt Heidrun de Noorman aan en beantwoordt zijn korte groet met een vriendelijke lach. De burchtheer heet hem waardig welkom. "U wilt mij spreken, koning?" klinkt zijn schorre stem. Eric ziet de onrust flikkeren in zijn ogen en antwoordt met vaste stem: "Op enkele vragen zul jij moeten antwoorden, heer yarl!" Hij legt de nadruk op deze benaming, om de ander goed zijn gezag te doen voelen. En hij voegt er aan toe: "En ditmaal zul je je aan deze vragen niet kunnen onttrekken."







In spanning kijkt Heidrun beurtelings naar haar vader en naar de Noorman. Als vanzelf is de burchtheer opgestaan. Hij werpt een schuwe blik op de Noorman en wendt zich dan tot Heidrun: "Laat ons alleen." Zichtbaar teleurgesteld begeeft het meisje zich naar de deur. Zij keert nog even haar hoofd om en ziet Eric verward aan. "Het moet hard voor haar zijn", denkt de Noorman, "indien haar vader bij dit alles betrokken is." Eerst veel later zal hij gewaar worden dat het niet in de eerste plaats haar vader is die Heidruns geest bezighoudt, maar veel meer... hij zelf. De deur sluit zich zachtjes achter haar en zonder woorden nodigt de burchtheer Eric uit om plaats te nemen. Het kost hem kennelijk moeite zijn emoties te beheersen. Hij tracht Eric aan te zien, maar telkens weer laat hij zijn ogen afdwalen. Zenuwachtig krampen zijn handen zich op het tafelblad tot vuisten, als wil hij daarmee zichzelf meester worden. "Olaf", begint Eric en in zijn stem ligt zoveel ernst, dat de burchtheer als het ware gedwongen wordt om hem aan te zien. "Ik eis rekenschap van je over alles wat hier op Tyrfing gebeurt!" Zwijgend blijft de burchtheer zijn koning aanzien. "Ik hoor de naam te vaak", vervolgt de Noorman. "Overvallen in het leen van Astara... Tyrfing! Een ridder vermoord... Tyrfing! Een boer op zijn land overvallen... Tyrfing! Onze oude Gost neergestoken... Tyrfing!" Seconden lang blijft de Noorman zwijgen. Dan zegt hij met een onmiskenbare dreiging in zijn stem: "Ik verlang nu een antwoord en ik begin bij het begin. Wat heb jij, yarl Olaf, gedaan met Pum-Pum, mijn dienaar?"







Ook na de ernstige woorden, waarmee Eric het gesprek is begonnen, komt zijn rechtstreekse vraag naar Pum-Pum voor Olaf als een verrassing. Ietwat hulpeloos ziet hij de koning aan en staart dan weer voor zich uit. Moeilijk zijn woorden zoekend zegt hij op zachte toon: "Het is een oud geslacht, dat van Tyrfing, heer koning. Er is sinds eeuwen een zwaard..." Schichtig kijkt Olaf om zich heen en hij laat zijn stem dalen tot bijna een gefluister: "Dat zwaard is ons ongeluk." Als om zijn gedachten te verzamelen strijkt de burchtheer met de hand over de ogen, alvorens hij krachtiger voortgaat: "Een vloek rust op het zwaard van Tyrfing. Grenzeloze macht is altijd ten deel gevallen aan hem die het voert, maar ook, onafwendbaar, de ondergang! Mijn vaders vader trachtte daaraan een einde te maken. Hier, in deze burcht zelf..." De Noorman onderbreekt hem met een ongeduldig gebaar. "Niet de legende van een zwaard wil ik horen, yarl Olaf. Wat is er met Pum-Pum gebeurd? Wat heb jij met hem gedaan?" Weer schijnt de burchtheer ten prooi aan hevige emoties. Grauwbleek wordt zijn gelaat; kleine zweetdruppels parelen op zijn voorhoofd. Hij doet enige onzekere stappen, ziet Eric aan en wendt de ogen weer af. Voor de vensters blijft hij tenslotte staan, de handen in een krampachtige beweging op de rug. "Welnu?" dringt Eric aan. De oude Olaf vermant zich. Zonder de koning aan te zien, zegt hij langzaam: "Pum-Pum! Ik heb... Ik had... Ik moest hem wel uit de weg ruimen."







"Uit de weg ruimen?" buldert Eric. "Je bedoelt... mijn kleine, trouwe Pum-Pum..." "Nee, nee", valt de yarl geschrokken in, "ik, eh... ik heb hem opgeborgen." "Verklaar je nader", zegt Eric kort en niet zonder opluchting. "Pum-Pum moest ik afzonderen", herhaalt Olaf, als voor zich heen sprekend. Hij slaat zijn ogen op en kijkt Eric recht aan. "Het zwaard Tyr werd op een geheime plaats in de burcht opgeborgen. Alleen mij is, na mijn vader, die plaats bekend. Maar uit mijn mond zou nooit iemand het geheim vernomen hebben! Pum-Pum heeft bij toeval de plaats ontdekt. Ik kon toch niet toestaan dat de vloek opnieuw in werking zou treden?" "Zo", zegt Eric nadenkend en hij tast onder zijn kleed. "Die vloek, heeft die dan misschien ook de oude Gost geraakt?"

"Ik... begrijp u niet, koning?" stamelt Olaf. De Noorman brengt zijn hand weer te voorschijn en houdt Olaf het uitgescheurde lapje voor. "Is dit niet een stukje van je purperen mantel, Olaf? Gevonden in de hand van de verslagen Gost! Ben jij de moordenaar van die oude man?" De felle woorden van de Noorman doen Olaf terugdeinzen. Ongelovig en verbaasd ziet hij Eric aan. Een trek van afschuw komt in zijn ogen, om plaats te maken voor diepe verontwaardiging. Met een gevoel van opluchting slaat Eric de burchtheer gade. "Het spijt me, Olaf", zegt hij kalm. "Niet jij! Maar dan is er nog maar één mogelijkheid..." "Wat bedoelt u, koning?" vraagt Olaf verbijsterd. "Dat zul je spoedig gewaar worden", is het grimmige antwoord.







"Wij spraken over Gost", zegt de Noorman. "Jij was vlak bij de plaats van de moord. Ik heb je gezien. Waarom liep je weg? Dat heeft veel misverstanden veroorzaakt." Een flauwe glimlach glijdt over Olafs gelaat. "Ik had Pum-Pum bezocht", zegt hij rustig. "De angst weerhield mij toe te snellen." Hij zwijgt een ogenblik en vervolgt dan: "Maar hebt u dan niemand gezien bij de plaats van de misdaad, koning?" De Noorman knikt bevestigend. "Inderdaad! Vagen was onmiddellijk ter plaatse. Hij was het die mij het stukje van uw mantel toonde." Even staart Eric voor zich uit, dan zegt hij peinzend: "Het heeft er de schijn van dat men u in een kwaad daglicht wil stellen. "Nooit", zegt Olaf langzaam, "nooit heb ik vrees gekend in het zicht van welke vijand dan ook. Maar hier in mijn eigen burcht heb ik de angst leren kennen. Overvallen, moorden. En altijd werden sporen gevonden die de schuld op mij, op Tyrfing wierpen. Toen u hier kwam dacht ik, dit is het einde. Al deze wandaden. Zij werden immers in de naam van Tyrfing bedreven. U zou mij dan als vanzelfsprekend als de schuldige beschouwen." "Zo hard ben ik nog nooit van stapel gelopen", zegt Eric. "Wij zullen de ware schuldigen wel vinden. En nu wil ik eindelijk wel eens mijn goede Pum-Pum zien." Eric volgt de oude burchtheer naar de deur van het vertrek. Het geluid van hun voetstappen klinkt door tot in de gang, waar een sluipende gedaante zich nu haastig wegspoedt om niet ontdekt te worden.







Door de vele gangen gaat de burchtheer Eric voor om hem naar de schuilplaats te brengen, waar Pum-Pum ondergebracht is. Een ogenblik blijft Olaf staan bij een nis, afgeschut door een zwaar gordijn. Hij schuift het gordijn terzijde en toont de Noorman een indrukwekkende, kunstig bewerkte helm. Veelbetekenend zegt hij: "De band die mijn geslacht aan het uwe bindt, is reeds zeer oud, heer koning. Deze helm schonk een uwer voorvaderen aan ons geslacht voor bewezen trouw." De Noorman begrijpt zijn bedoeling. "Ook uw trouw staat voor mij vast", zegt hij eenvoudig. Voetstappen komen hen in de gangen tegemoet. Bij de zijgang staan zij plotseling oog in oog met Vagen. Hij begroet hen onderdanig en zegt: "Bent u nog steeds op zoek naar Gosts moordenaar? Denkt u hem te kunnen vinden?" "O zeker", zegt Eric met een flauwe glimlach. "Ontkomen kan hij mij niet meer." De Fret staart hen na, wanneer zij met een korte groet voortgaan. Olaf voert de koning mede tot in het oude gedeelte van de burcht, waar zij afdalen in de gewelven van Tyrfing, die zwijgend getuigenis afleggen van eeuwenoude kracht. De holle klank van hun voetstappen sterft langzaam weg. Zij slaan een hoek om en op hetzelfde ogenblik wordt, ver achter Eric en de burchtheer, de deur, die toegang geeft tot de gewelven, opnieuw geopend. Een sluipende gedaante maakt zich los uit de deuropening en volgt hen in de gangen, voorzichtig de losse stenen mijdend, om zo weinig mogelijk geluid te maken.

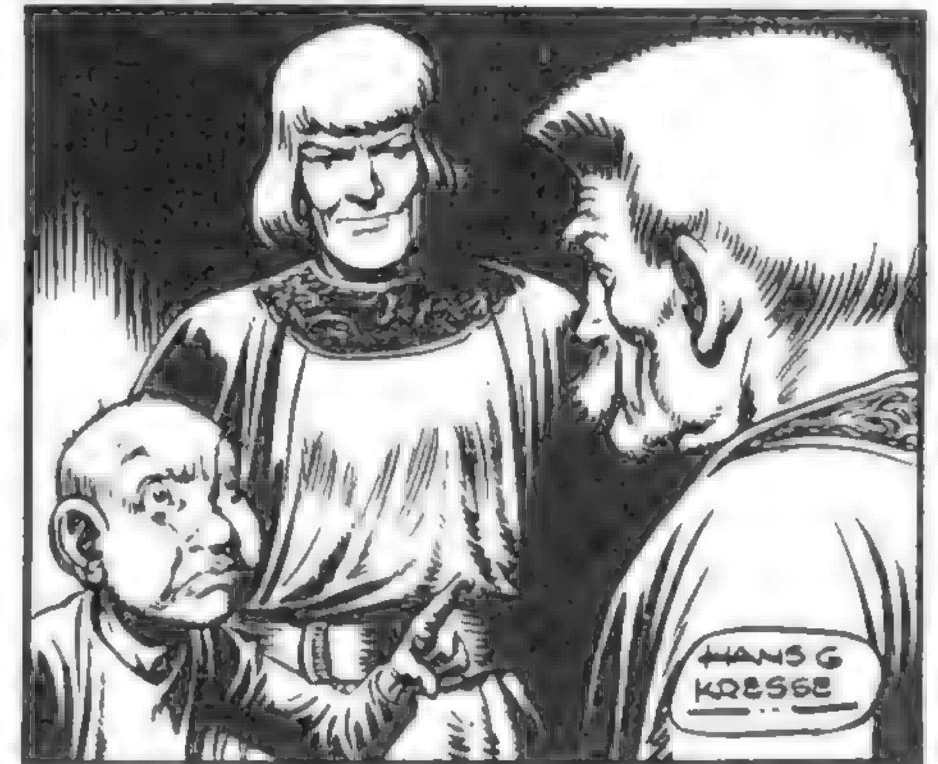





In gedachten verdiept gaat de Noorman naast Olaf voort door de sombere gewelven. Het gesprek met de burchtheer heeft enkele duistere punten opgelost. Nu hij de reden kent van Olafs vreemde gedrag, behoeft hij verder aan diens onschuld niet meer te twijfelen. Wel staat Tyrfing in het middelpunt van deze reeks van wandaden, maar het is kennelijk niet de burchtheer, die de drijvende kracht daarachter is.. Het gaat juist tegen hem. Hoe duivels is dit plan, denkt Eric. Hoe zwaar is niet de schijn op Olaf geworpen. Met opzet zijn die pijlenkoker en die stijgbeugel zogenaamd "verloren". Met opzet werden die aanvallen gepleegd om Tyrfing in een kwade reuk te brengen. Nog steeds onopgemerkt blijft de geheimzinnige gedaante hen volgen. Driester geworden nadert hij hen hoe langer hoe meer en een schaduw valt op de dwarsmuur, die zij juist voorbijgegaan zijn. Met een onverwachte overgang, die hen even met de ogen doet knipperen tegen het zonlicht, staan Eric en de burchtheer eensklaps aan het einde van de gang. "Het is een oude vluchtgang geweest", vertelt Olaf. "En nu lopen de schurken door deze zelfde gang Tyrfing in en uit", zegt Eric en hij ziet de burchtheer ernstig aan. "Binnen de muren schuilt het gevaar", voegt hij er met nadruk aan toe. Vragend kijkt Olaf naar de Noorman en deze vertelt hem in weinige woorden de uitslag van zijn bezoek aan de Tong der Vergetelheid, het verraad van de stalknecht en diens gewelddadig einde. "Reeds in de eerste nacht van mijn verblijf hier zag ik in deze richting vreemde gestalten verdwijnen. Ongetwijfeld zullen wij daarvan sporen vinden." Nauwlettend bezien zij de bodem rondom de ingang. De gedaante die hen gevolgd is, volgt hun bewegingen. "Zoek maar, koning", mompelt de man met een grimmige lach. "Ik weet wel hoe die gang gebruikt wordt! Maar iets anders, waarom laat je je koning het zwaard niet eens zien, Olaf?"







Door een andere gang voert Olaf de Noorman terug. "Ik breng u nu bij Pum-Pum", zegt hij eenvoudig en hij kijkt de koning onderzoekend aan. "Deze dagen zijn een hel voor mij geweest. In eigen burcht als een dief rond te moeten gaan. Het gepraat van de knechten en de argwaan, die ik ook bij u wekte." "Het ware verstandiger geweest mij vroeger uw vertrouwen te schenken", antwoordt Eric. "Ik had u kunnen verzekeren, dat het geheim van uw zwaard ook bij Pum-Pum veilig is." "Hier zijn wij er", zegt Olaf, stilstaande voor een zware deur. "Het heeft Pum-Pum aan niets ontbroken." De burchtheer opent de deur en treedt terzijde. Een juichkreet klinkt Eric in de oren. Pum-Pum, nog kleiner lijkende dan hij al is in dit met zware meubelen gestoffeerde vertrek, is buiten zichzelf van vreugde. Zijn meester zelf komt hem verlossen uit zijn gevangenis. "Meester Eric!" begint de dwerg. "Ik..." De ontroering snoert hem de keel dicht, maar de tranen, die in zijn trouwe ogen blinken, spreken boekdelen. "Het is goed, Pum-Pum", zegt de Noorman lachend. "Je ziet, ik laat de trouwe makker, die zovele gevaren met mij deelde, niet in de steek." Pum-Pum richt zich nu tot de burchtheer. "Jij slecht mens", zegt hij kwaad en zijn ogen schieten vuur. "Ik zoeken geliefde meester, jij mij opsluiten hier." Verontwaardigd zwaait hij zijn kleine handen voor Olafs gelaat. "Meester mij toch vinden! Hij u zal..." "Kalm maar, Pum-Pum", onderbreekt de Noorman hem. "Yarl Olaf heeft je geen kwaad gedaan. Jij zult ons nu helpen de geheimen hier te ontsluieren."







Pum-Pum, nog vol ontroering over de onverwachte komst van de Noorman, kijkt beurtelings zijn meester en de burchtheer aan. "Ik nu toch met meester thuisrijden", zegt hij fier. En op dezelfde manier Olaf aanziende, flapt hij eruit: "Jij slecht, mij op te sluiten, maar", hij smakt met de lippen, "jij goed kok voor de maag van Pum-Pum!" Triomfantelijk ziet hij de beide mannen aan en opgetogen volgt hij hen naar buiten. Bij een kruising van gangen houdt de burchtheer de koning staande en zegt, terwijl hij hem recht in de ogen ziet: "Ik zal u nu het zwaard van Tyrfing tonen." De Noorman maakt geen tegenwerpingen. Hij begrijpt hoeveel moeite het Olaf kost om nu ook hem zijn geheim bekend te maken en hij heeft waardering voor de trouw, die uit deze daad spreekt. De burchtheer blijft staan bij een muurgedeelte, dat iets minder donker van kleur is en iets minder verweerd dan de omringende stenen. Het is klaarblijkelijk later gemetseld, toen het zwaard hier werd verborgen. Olaf knielt neer en wrikt aan de onderste steen aan de linkerkant. Het kost hem zichtbaar moeite, maar plotseling geeft de steen mee en doet tegelijk een deel van de muur terugschuiven, zodat een smalle toegang zichtbaar wordt. Gespannen ziet Eric toe en Pum-Pum kan nauwelijks zijn verbazing bedwingen. En weer staat op de achtergrond, verborgen in de schaduw, dezelfde donkere gestalte, een kwaadaardige fonkeling in de begerige ogen, die iedere beweging van Olaf scherp opnemen. Wie is die verspieder, die daar in zichzelf bedreigingen mompelt. Welke oogmerken heeft hij?







Diep onder de indruk staat Eric naast de burchtheer in het geheime gewelf. Meer dan een eeuw is voorbijgegaan sedert het zwaard hier verborgen werd en onaangeroerd is het hier gebleven. Er ligt iets onheilspellends in deze ruimte met zijn duistere hoeken. Iets huiveringwekkends in het vreemde licht, dat flonkert op het gevest van het zwaard. Pum-Pum kruipt huiverend, met grote angstogen weg achter zijn meester, alsof een inwendige stem hem waarschuwt voor een gevaar, dat zijn verstand niet bevatten kan. Het zwaard van Tyr, denkt Eric. Hoeveel onheil heeft het reeds teweeggebracht. Olafs uiteenzetting komt hem weer voor de geest. Heeft niet menig voorvader van de burchtheer zijn einde gevonden door dit zwaard, dat de naam van de burcht draagt? Zonder dat er een woord gesproken wordt, verlaten zij het gewelf. Als de deur zich weer heeft gesloten, zegt Eric ernstig: "Nooit mag dit zwaard weer zijn vloek verbreiden. Laat het daar voor eeuwig rusten!" Olaf knikt slechts en langzaam keren zij terug naar het hoger gelegen, bewoonde gedeelte van de burcht. De dwerg drentelt achter hen, nog onder de indruk van hetgeen hij zo juist gezien heeft. Een licht geruis doet Pum-Pum omzien. Wat is dat? Loopt daar iemand? De nieuwsgierigheid wint het van de angst en de dwerg loopt snel terug naar de zijgang, die zij enkele ogenblikken eerder verlaten hebben. Verstijfd van schrik blijft hij staan. Daar, op nog geen tien meters van hem vandaan, sluipt een man voorbij. In het halfduister van deze onderaardse gangen zijn de gelaatstrekken niet te onderscheiden. Maar in zijn hand blinkt een zwaard, een groot zwaard...







Zozeer zijn de Noorman en Olaf in hun gedachten verdiept, dat het achterblijven van Pum-Pum hen ontgaat. Peinzend bekijkt Eric de massieve steenklompen, waarop deze burcht gebouwd is. Binnen deze muren, denkt hij, moeten zich de aanstokers bevinden van het komplot. Zij willen Tyrfing in een kwade reuk brengen. Maar waarom dan? De aanvallen buiten Tyrfing zijn zo vreemd. Ineens krijgt hij een ingeving, die hem de adem doet inhouden. Ja, dat kan, dat moet de oplossing zijn. Maar dan gaat het ook niet alleen om Tyrfing, doch ook... "Meester Eric! Meester Eric!" Opgewonden kreten van Pum-Pum onderbreken de gedachtengang van de Noorman. Verwonderd wendt hij het hoofd om. "Wel, Pum-Pum", vraagt Eric, "waar was je gebleven?" "Vreemde man", hakkelt Pum-Pum, "achter mij, hem horen lopen. Pum-Pum kijken gaan." Olaf fronst het voorhoofd. "Een man? Waar?" "Bij kamer van zwaard!" zegt Pum-Pum. Verontrust ziet Eric hem aan. "Bij het zwaard?" "Ik man zag lopen met zwáárd", jammert Pum-Pum. "Hij boos kijken." Erics ogen ontmoeten die van de burchtheer en hij leest er dezelfde gedachte in. Zonder een woord te spreken, keren zij snel op hun schreden terug. In zenuwachtige haast opent Olaf de geheime deur. Een ogenblik staan zij verstijfd. Het stenen voetstuk, waar Tyrs zwaard eeuwen lang in gerust heeft, is geschonden. "Het zwaard is gestolen!" roept de Noorman.







Angst en afgrijzen staan in Olafs verschrikte, wijd opengesperde ogen te lezen. "Het zwaard", zegt hij toonloos, "de vloek." "Iemand moet ons gevolgd zijn", zegt Eric hard. "Wie?" Als in een flits ziet hij weer alle bijzonderheden van de laatste uren voor zich van het ogenblik af, dat hij Olaf naar Pum-Pum vroeg. Iemand moet ons gevolgd zijn, gaat het door hem heen. Maar nu weet hij het ook. Eén man hebben zij op hun tocht door de burcht ontmoet: Vagen! De Fret, die zo zoetsappig vroeg of Eric de moordenaar van Gost al gevonden had. "Daar, die trap op", zegt hij tot Olaf, "daarlangs moet de rover verdwenen zijn." Met grote sprongen is de Noorman al op de eerste treden. Olaf volgt hem en heeft moeite hem bij te houden. Door de snelheid, waarmee de beide mannen er vandoor gaan, blijft Pum-Pum verbluft achter. Hij wil hen nalopen, maar bedenkt zich. Een tevreden blik komt in zijn ogen. Ik weer meester helpen, denkt hij trots. Pum-Pum goed kijken blijven, Pum-Pum klein zijn en niet gauw gezien worden. Nog meer ontdekken? Ver voor Olaf uit bereikt Eric de bovenverdieping. Snel spoedt hij zich naar zijn vertrek en gordt zich gehaast een zwaard om. Vagen, denkt hij. Hij is de aanstichter van alles en het zwaard het doel. Maar in het bos redde hij mij het leven bij die overval. Neen, een schijngevecht, weet de Noorman nu met onfeilbare zekerheid. Misleiden wilde hij mij. Daarom lieten die aanvallers zich ook niet raken. Daar is het vertrek van de Fret. Eric houdt de pas in en trekt zijn zwaard. Voorzichtigheid is nu geboden. Een seconde later slaat hij dreigend het gordijn opzij. Maar geen woeste aanval treedt hem in de weg; de kamer is verlaten, op één persoon na... Heidrun!

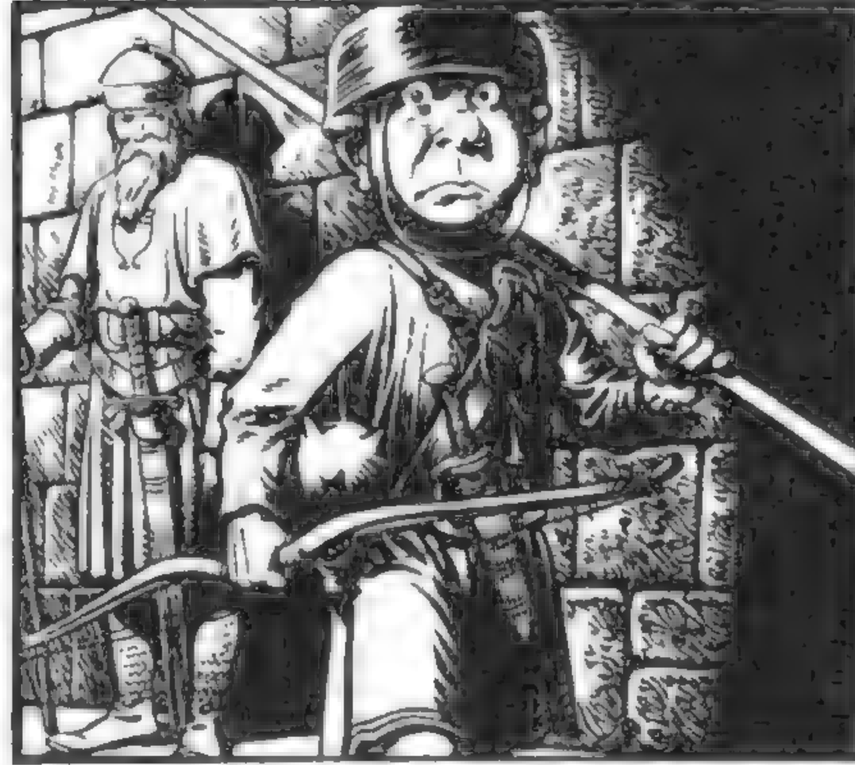






De burchtheer, die nu ook naderbij gekomen is, kijkt verbaasd van de een naar de ander. "Waar is Vagen?" vraagt de Noorman. Het meisje haalt hulpeloos de schouders op. "Hij was hier", zegt ze ontdaan. "Hij heeft mij laten schrikken. Wat is er gebeurd? Waarom komt u hier zo?" Ze wijst verschrikt naar Erics zwaard. "Waarom liet hij je schrikken?" dringt de Noorman aan. "Hij was vreselijk opgewonden", zegt Heidrun, "en hij droeg een vreemd zwaard, dat ik nog nooit van hem gezien heb. Daarbij lachte hij op een vreemde manier en mompelde allerlei rare dingen." "Dus toch de Fret. Heb je verstaan wat hij zei?" "Hij prevelde wat in zichzelf, maar hij zei iets tegen mij van koningin worden." "Dat is het dus", roept Eric tot Olaf, "niet alleen jij wordt bedreigd, wij allemaal!" Een vreemde beklemming daalt over Tyrfing. De Fret schijnt spoorloos verdwenen. De gehele bezetting van de burcht is in alarmtoestand. Olaf verschijnt te midden van de krijgsknechten in volle wapenrusting, met helm en borstpantser. Als vanzelf heeft Eric het bevel op zich genomen. Snel en duidelijk geeft hij zijn bevelen. De brug is opgehaald en alle wachtposten worden verdubbeld. "Iedere verdachte beweging moet mij onverwijld worden gemeld", besluit hij. Zelf maakt de Noorman de ronde door de burcht en eensklaps staat hij stil. Daar, onder de luchter bij die trap, stonden daar geen twee wachters? Eric aarzelt. Ja, overal staan de mannen bij tweeën opgesteld. Hier klopt dus iets niet!







Snel treedt de Noorman op de wachter toe. "Waar is je makker?" vraagt hij scherp. De oude krijger ziet de koning verschrikt aan. "Hij is even weggegaan", stamelt hij, "m-maar hij zou onmiddellijk terugkomen." "Mijn bevelen luiden anders", zegt Eric met nadruk. Strak kijkt hij de man in de ogen. "Met je leven sta je er borg voor dat deze post bewaakt blijft." Snel begeeft de Noorman zich naar de andere doorgangen. Hier en daar en daar ook weer, overal zijn mannen verdwenen! Hij spoort de overgebleven wachters aan tot de grootst mogelijke waakzaamheid. Met Olaf, Awain en Ewoud neemt hij zelf de belangrijkste punten voor zijn rekening. Waar is Vagen gebleven? Zal hij een aanval durven wagen?

Intussen stapt in een van de gangen Pum-Pum krijgshaftig heen en weer. Een veel te wijde helm zakt over zijn oren; in zijn gordel steekt een vervaarlijke dolk en aan boog en lans heeft hij de kleine handen vol. De oude wapenknechten hebben moeite hun lachen te bedwingen, als zij Pum-Pum voorbij zien stappen. "Pum-Pum geen snor meer", denkt hij spijtig, "met snor meer krijger." Maar al is hij dan zijn snor kwijt, zijn ogen zijn er niet minder scherp en waakzaam door geworden. En het ontgaat Pum-Pum niet, dat daar, net om die hoek, een gewapende krijger wegsluipt. Waar wil die man heen? Ik hem volgen, denkt Pum-Pum.

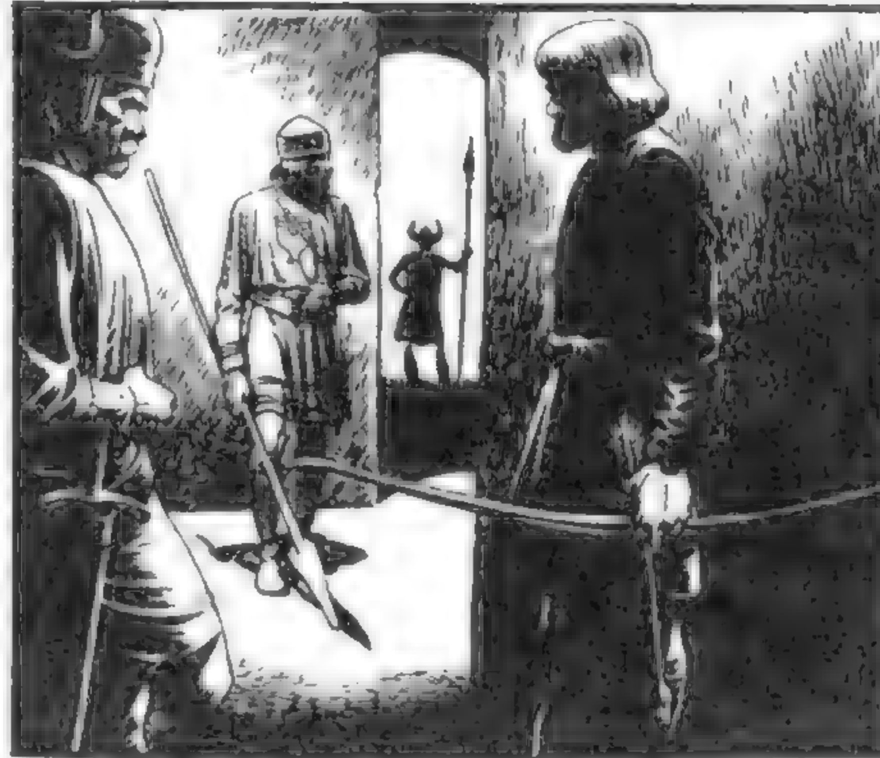






Onhoorbaar sluipt Pum-Pum achter de wachter aan. Het schuifelende geluid van de voetstappen voor hem, doet hem even huiveren. Angstwekkend stil is het in dit gedeelte van de burcht. Maar Pum-Pum schudt iedere aarzeling van zich af. Meester Eric heeft immers gezegd dat niemand zijn plaats mocht verlaten? Waarom die krijger dan niet doen wat meester Eric beveelt? Daar! De krijger bukt zich. Wat doet hij nu? Met grote ogen van verwondering ziet Pum-Pum hoe de wapenknecht een houten luik opent. Hij waagt zich wat dichterbij. Ja, daar onder is een trap. De krijger werpt een schuwe blik naar links en naar rechts en verdwijnt dan naar beneden. Boven zijn hoofd gaat het luik weer dicht. Wat Pum-Pum doen, vraagt de kleine man zich af. Maar hij heeft zijn besluit al genomen. Enige ogenblikken wacht hij of de man soms terugkomen zal, maar als alles stil blijft, komt hij voorzichtig naar het luik toe en licht het een klein stukje op. Nee, er is niemand meer daar beneden. Een zwak licht valt over de brede stenen die omlaag leiden. Ik ook die trap af, besluit Pum-Pum rillend en hij legt zijn boog neer om althans één hand vrij te krijgen. Behoedzaam gaat hij trede voor trede naar beneden. Donker zijn die gangen onder de oude burcht. Een vochtige lucht van schimmel komt hem tegemoet. Maar Pum-Pum onderdrukt zijn angst. Als hij maar iets kan ontdekken voor meester Eric. Een zwak rumoer van stemmen dringt tot hem door. Voetje voor voetje schuifelt de dappere dwerg naderbij, tot hij in een verlichte ruimte kan zien, waarop deze onderaardse trap uitkomt. En wat hij daar ziet, doet zijn hart sneller kloppen.







Op gevaar af opgemerkt te worden, waagt Pum-Pum zich nog iets dichterbij. Nu kan hij tenminste verstaan wat er gezegd wordt. Wie is de man die daar met zijn rug naar hem toe staat? Het moet wel de aanvoerder zijn, want die anderen staan eerbiedig om hem heen. ''Zijn alle mannen weg?'' hoort Pum-Pum de aanvoerder vragen. Waar heeft hij die stem meer gehoord? De man schijnt niet op antwoord te wachten, want hij gaat voort: ''Goed, zij kunnen binnen een half uur terug zijn met de lui die buiten de burcht wachten.'' De spreker laat een schrille lach horen en zegt dan triomfantelijk: ''Dan is de burcht van ons, tegen Tyrs zwaard kan niemand vechten!'' Pum-Pum heeft genoeg gehoord. Slechts één gedachte gaat door hem heen, meester waarschuwen! Zonder nog op gevaar te letten, snelt hij de stenen trap weer op.

Een gedrukte stemming heerst in de hoger gelegen delen van de burcht. De spanning begint bijna ondraaglijk te worden. Wantrouwend zien de overgebleven wachters elkaar aan. Zijn er nog meer verraders onder hen? Zal die ander daar meevechten, als er een aanval komt, of...? Alleen Eric weet in deze onheilspellende sfeer zijn zelfbeheersing te bewaren. Het vreet aan de zenuwen, dit wachten. Wachten op iets dat komen kan, maar men weet niet wat; men kan niet zeggen wanneer. De komst van Pum-Pum onderbreekt de gedachten van de Noorman. Bijna struikelend over zijn woorden vertelt de dwerg wat hij zo juist heeft gehoord. ''De Fret'', zegt Eric. ''Snel, wij moeten hem voor zijn!''







De Noorman neemt geen halve maatregelen. Twintig vertrouwde mannen treden aan en krijgen hun bevelen. "Jullie blijven bij de uitgang", beveelt Eric. "Je mannen niet zelf in de vluchtgang laten komen." Ewoud, die met het bevel belast is, knikt en gaat zijn mannen voor. "Wijs mij nu het luik", zegt de Noorman tot Pum-Pum. "Wij zullen de Fret in zijn hol opzoeken."
In het onderaards vertrek waar hij de samenzweerders verzameld heeft, wacht Vagen zelfbewust de komst af van zijn helpers van buiten. In zwijgende spanning staan twee van zijn handlangers langs de wanden van het vertrek. "Kijk niet zo ernstig, kerels", roept de Fret hen toe. "Straks troont hier een koning op Tyrfing! Ze hebben mij mooi geholpen, die domkoppen. Ik dacht dat wij net zo lang herrie moesten schoppen rondom Tyrfing, tot de mensen de Noorman zouden komen vragen om Olaf af te zetten. En wat doet die Noorman? Hij komt uit eigen beweging." Een duivels plezier straalt uit de ogen van de Fret. "Nog even, mannen", zegt hij dreigend. "Als allen hier zijn, zullen wij Olaf en zijn vorst eens een kort bezoek brengen." Een krachtige stem onderbreekt hem. "Niet nodig, Vagen! Je koning komt wel bij jou!" Groot en rustig staat de Noorman daar op de laatste treden van de trap. Zijn onverwachte verschijning doet Vagen even terugdeinzen. Maar hij herstelt zich snel. Het zwaard van Tyr flikkert in zijn hand en met een koude dreiging in zijn stem sist hij: "Ik zal je een warme ontvangst bereiden, Noorman!"

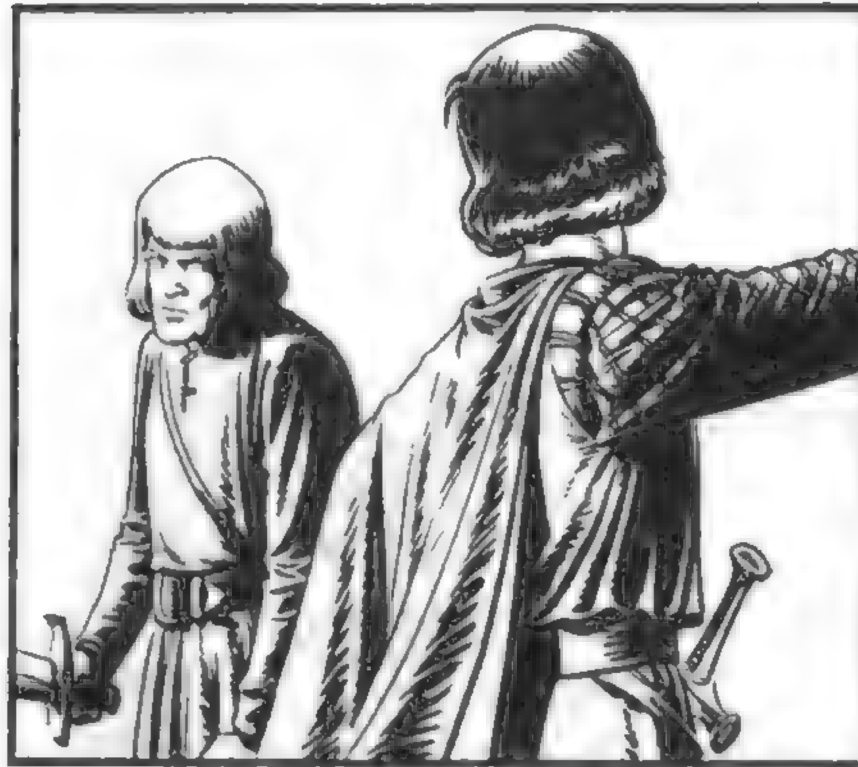






Onwillekeurig zijn de samenzweerders teruggedeinsd, nu de koning zo onverwachts in hun midden is verschenen. "Blijf waar je bent", waarschuwt de Fret dreigend. Maar Eric ziet hem vast in de ogen en komt stap voor stap nader. Pas wanneer de getrokken zwaarden elkaar bijna raken, zegt hij: "Verraad aan je koning, Vagen? En daarop wil je je troon bouwen?" Het gezicht van de Fret vertrekt tot een gemene grijns. Met plotselinge haast begint hij te spreken. "Je bent in de val gelopen, die ik voor je heb opgesteld. Jij en die stomme Olaf." Een duivels licht flikkert in zijn ogen. De Fret laat zijn stem dalen tot een dreigend gefluister. "Jullie zijn in de macht van Tyr, in de macht van mij, koning Vagen!" De laatste woorden stoot hij, in waanzinnige triomf, bijna gillend uit. Volkomen onbewogen blijft Eric hem aanzien. De spieren tot het uiterste gespannen, wacht hij af tot de man met een akelige lach voortgaat. "En nu, Noorman, maak je klaar om te sterven!" Hij brengt de hand met Tyrs zwaard omhoog.

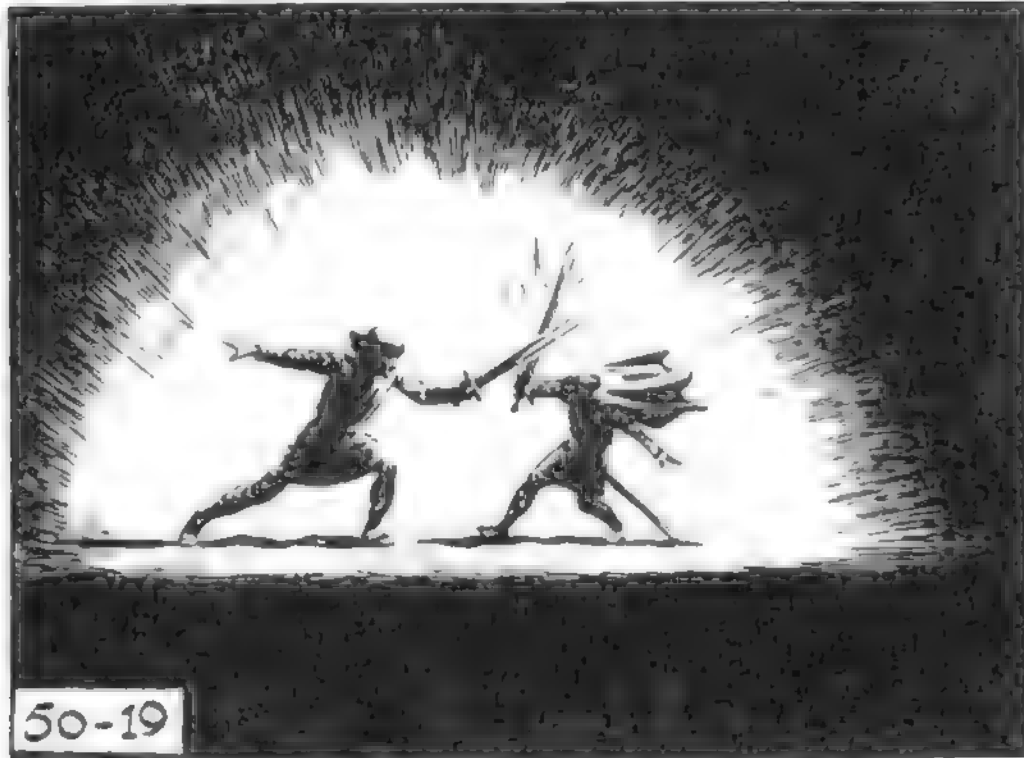




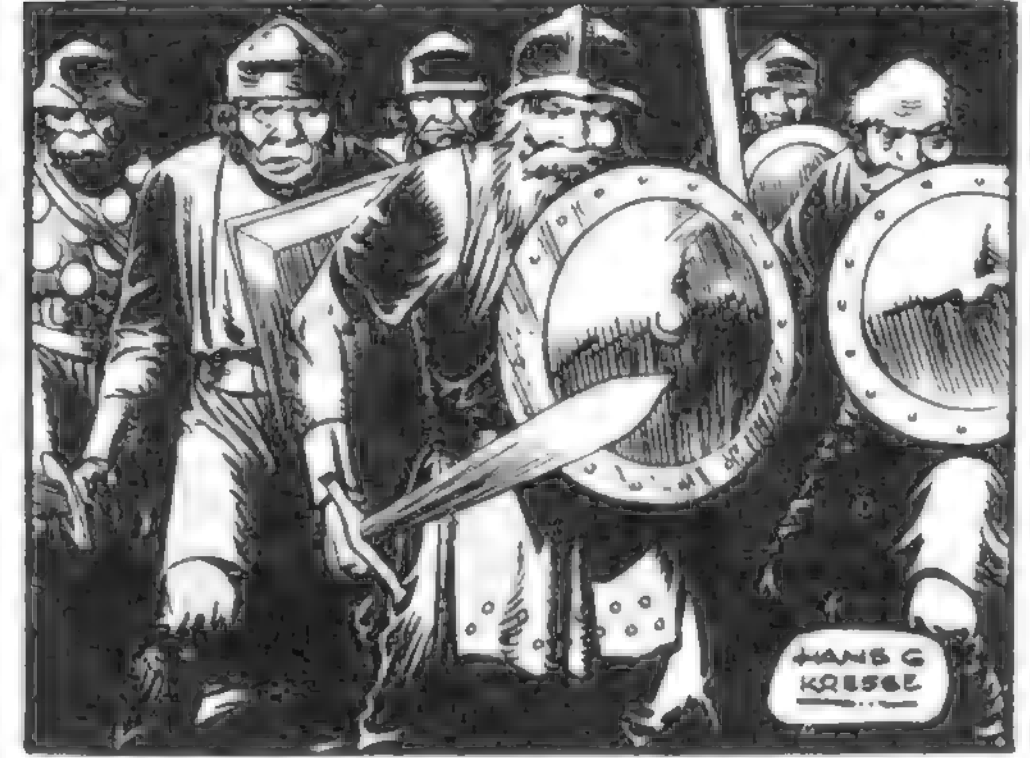


Olaf en zijn getrouwen zijn op de trappen blijven staan. De burchtheer is diep geschokt na alles wat de Fret daar heeft uitgeschreeuwd. Hij ziet hem grijpen naar Tyr, het machtige zwaard, en onwillekeurig deinst hij terug. Alleen Pum-Pum is stokstijf op zijn plaats vooraan blijven staan. Noch door de schimpscheuten van de Fret, noch door het dreigend opgeheven zwaard, laat de Noorman zich van zijn stuk brengen. Tot het uiterste gespannen wacht hij de aanval af. Zijn blikken boren zich in de ogen van de tegenstander en het is alsof hij daarin een andere uitdrukking ziet komen. Nog altijd houdt Vagen het zwaard in de hoogte, maar hij schijnt toch te aarzelen. "Heel dit land zal van mij zijn", roept de Fret hoogmoedig uit. "Iedereen zal mij huldigen als vorst en dan..."

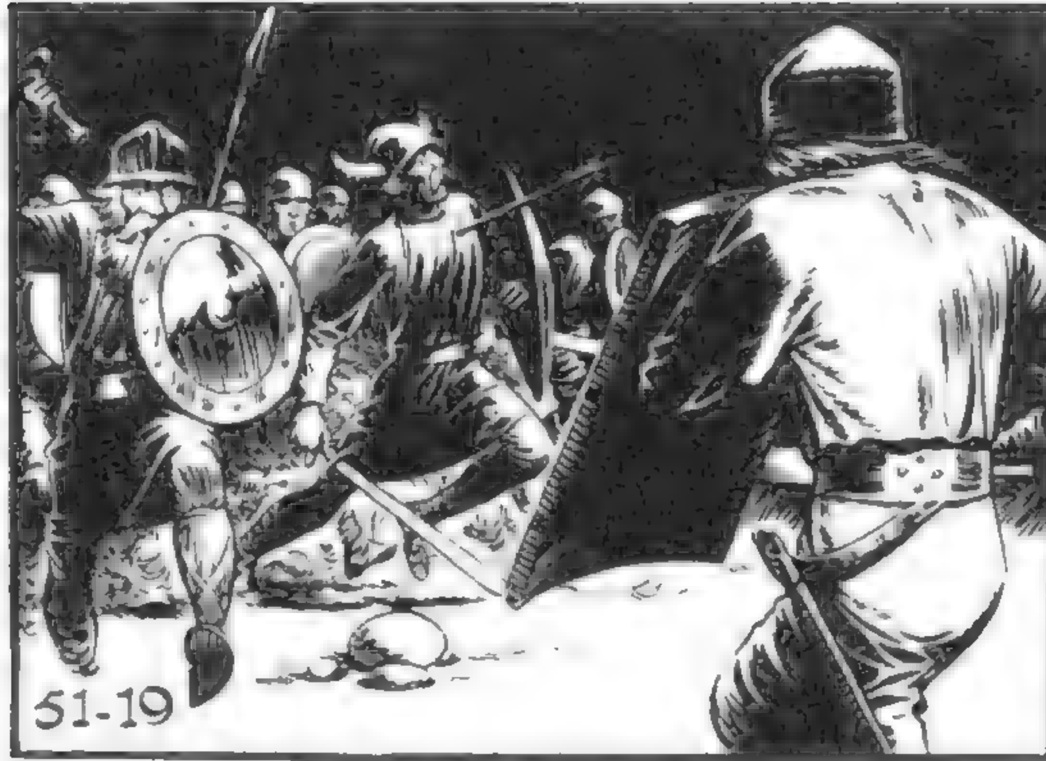
Eric bedenkt hoe gemakkelijk het zou zijn, de snoever nu met één snelle slag onschadelijk te maken, maar hij verwerpt die gedachte onmiddellijk. Maar waarom probeert Vagen niet toe te slaan? Waarom opnieuw dit gepraat? Ineens is het de koning duidelijk. Hij wil tijd winnen tot zijn aanhangers er zijn. Maar zover zal het niet komen. Met een snelle beweging van zijn zwaard dwingt Eric de Fret tot de strijd en meteen kletteren de wapens op elkaar. Het grote zwaard van Tyr schijnt plotseling tot leven te komen. Vonken schieten naar alle kanten en een sinister zoemen begeleidt iedere beweging. Het onoverwinnelijke zwaard, hamert het door Erics hoofd. Heeft hij wel een kans daartegen? Is hij niet gedoemd om deze strijd te verliezen?







Vele tweegevechten heeft Eric reeds moeten leveren en tot nog toe is hij als overwinnaar te voorschijn gekomen. Deze tengere man, de Fret, is eigenlijk geen partij voor hem, maar hij heeft het zwaard Tyr. De eerste uitval van de Noorman, heftig en snel, doet Vagen terugdeinzen, maar hij herstelt zich en Tyr flitst heen en weer met een snelheid, die Eric verbijstert. Neen, niet de verrader is zijn tegenstander maar dat zwaard. Het is alsof er vlammen uit dat staal springen, die het vertrek in een onnatuurlijke gloed zetten. Het flonkeren van het zwaard brandt in Erics ogen en bij de minste beweging doet het staal de lucht trillen in een mysterieus, zangerig geluid, onheilspellend en huiveringwekkend, klaaglijk als een doodszang. Wanhopig vecht de Noorman tegen de beklemming, die zijn borst schijnt in te snoeren. Slag na slag weet hij af te weren, maar hij moet achteruit, alsof een geheimzinnige macht hem drijft. Pum-Pum wringt zich in wanhoop de handen. Tranen van angst en spanning glijden langs zijn bolle wangen omlaag. "Meester Eric", snikt hij voor zich heen, "neen, neen, niet gaan terug. Hij Fret verslaan moeten." Radeloos schudt de arme dwerg het hoofd. In een flits neemt Eric waar, hoe het strijdtoneel zich plotseling wijzigt. Het rumoer van stemmen vermengt zich met het gekletter van hun zwaarden. Wil men hem te hulp komen? Neen, dat kunnen slechts de handlangers van Vagen zijn, die daar door die andere gang binnenkomen. De beide strijdenden kunnen zij niet benaderen, zo snel als daar de wapenen heen en weer flitsen. Maar de oude krijger, die de bende aanvoert, neemt onmiddellijk zijn besluit. "De burcht, mannen", schreeuwt hij, "aanvallen!"







De plotselinge binnenkomst van de overvallers doet Olaf en zijn getrouwen als bij toverslag ontwaken uit de beklemming, waarin de aanblik van Tyr hen scheen te hebben gebracht. Onstuimig dringen ook zij het vertrek binnen en storten zich op de bende, die Tyrfing in bezit wil nemen. Dof weerkaatsen de muren het gedreun van zwaarden op schilden, en het snorren van pijlen mengt zich met de angstkreten van de getroffenen. Hier, in deze oude gewelven, wordt om het lot van de burcht opnieuw gestreden. Maar in het tweegevecht komt geen onderbreking. Vreemd is het de Noorman te moede. Dat zwaard! Telkens komt het weer met meedogenloze zekerheid op hem toe, fonkelend en vlammend, met dat ijle maar toch zo doordringend geluid, dat hem door merg en been gaat. Daar! Ook deze slag kan hij nog afwenden. Wat is het toch, dat zijn spieren schijnt te verlammen? Waarom kan hij niet laten steeds maar naar dat staal te kijken? Als door een mist ziet hij Vagens gelaat, dat hem onwezenlijk en als verbaasd aanstaart. En nu begrijpt Eric het. Wel rust dit zwaard in Vagens verraderlijke hand, maar ook hij wordt gedreven als door een verschrikkelijke kracht. Met een uiterste inspanning poogt Eric de Fret in de ogen te zien. Maar juist daardoor weifelt hij een ogenblik en in die enkele seconden raakt het zwaard Tyr hem op de rechterarm, zodat hij zijn eigen wapen laat vallen. Wanhopig deinst Eric terug. Hij voelt geen pijn van zijn verwonding; hij ziet slechts het zwaard, dat nu gericht wordt op zijn borst...







Pijlsnel schiet Tyr vooruit in Erics richting. Maar wat is dat? Heeft de Fret zich zijn zekerheid laten benemen door de dwingende ogen van de Noorman? Die ogen, die hun kracht behouden hebben, ook toen zijn eigen zwaard op de vloer kletterde? Wat doet die stoot zoveel aan zuiverheid verliezen, dat de Noorman met een bliksemsnelle sprong de dodende spits vermag te ontwijken? Het zwaard zal op de muur aan stukken breken, gaat het door Eric heen. Maar als gedreven door een bovennatuurlijke kracht boort het staal zich diep in de muur en een regen van steenbrokken valt rondom neer. Een gerommel wordt hoorbaar, als teisterde een aardbeving het oude slot. Zonder op of om te zien, slechts gedreven door de zucht van zelfbehoud, springt Eric weg van deze onheilspellende plek. Achter hem vallen met donderend geweld grote steenklompen omlaag, de muren wankelen. De aanblik van door angst vertrokken gezichten doet de Noorman tot de werkelijkheid terugkeren. Vagens handlangers! "Versper de uitgangen!" schreeuwt hij in de richting, waar hij door een wolk van stof heen het gelaat van Olaf ontwaart. "Laat niemand ontsnappen!" Het komt Eric voor, alsof een zware last van hem afgevallen is, nu het verschrikkelijke zwaard hem niet langer als in een bedwelming gevangen houdt. Snel gaan zijn blikken door het vertrek. Pum-Pum staat als aan de grond genageld, maar een vallend stuk steen brengt de dwerg weer tot bezinning. In een flits ziet Eric de gestalte van de Fret, dan sleurt hij Pum-Pum mede in een ontzaglijke sprong achterwaarts. Met oorverdovend geraas stort de gehele achtermuur in, de luchter wordt meegesleept. Wilde angstkreten klinken op en dan daalt over alles een inktzwarte duisternis neer.







In het duister van het instortende gewelf botsen de mannen in radeloze angst tegen elkaar op. Het gerommel blijft aanhouden. De Noorman is zich het eerst bewust van de gevaren die hen nog verder bedreigen. "Naar de uitgang, mannen!" beveelt hij en zijn stem overstemt al het gerucht en alle angstkreten. Hij neemt Pum-Pum, die zich angstig aan zijn hand heeft vastgeklemd, in de armen en draagt de kleine man in de richting, waar een zwakke lichtlijn de trap naar boven aanwijst. Andere gestalten dringen zich voor en achter de Noorman de trap op. Ondanks stof en gruis herkent hij enkele van de mannen van Olaf en nu ontwaart hij ook de burchtheer zelf. Achter elkaar stommelen de krijgers naar boven, bezeten door de gedachte dit oord der verschrikking zo spoedig mogelijk achter zich te laten. Even voor het luik, dat toegang tot de trap geeft, blijft Eric staan. Pum-Pum ziet angstig naar hem op. Scherp monstert de Noorman de wapenknechten, die hem volgen. Neen, er zijn blijkbaar geen vijanden meer bij. Nauwelijks heeft hij dit met een gevoel van opluchting vastgesteld, of met donderend geweld komt opnieuw de steenmassa in beweging. Een regen van brokken steen en verweerde kalk stort op de onderste trede van de trap neer. Wolken gruis stijgen omhoog en dan daalt over alles een beklemmende stilte. Geschrokken zien Eric en zijn mannen toe. Wat is er met de Fret en zijn handlangers gebeurd? Niets beweegt daar beneden. "Geef je over!" roept Eric met stentorstem, maar alleen een zwakke echo geeft antwoord. Het zwaard opnieuw in de hand, gaat hij met uiterste behoedzaamheid enige treden naar beneden. "Alle uitgangen zijn bewaakt!" roept hij weer. "Niemand kan meer ontsnappen! Komt te voorschijn!" Weer blijft ieder antwoord uit. Vastbesloten gaat Eric verder de treden af.







Langzaam beginnen Erics ogen te wennen aan de duisternis. Een enkele flauwe lichtstraal komt tussen een spleet door. Zware steenklompen versperren de toegang tot het gewelf. De Noorman klimt er over heen. Een luguber schouwspel. Een storm van vernietiging schijnt door deze gewelven te zijn gegaan, een storm, die ook de aanvallers heeft meegesleept en neergesmakt, slechts hier en daar een arm, een been zichtbaar latend. Voet voor voet gaat de koning verder.
Voorzichtig daar, onder die ingestorte muur. Hij bukt zich en tegelijk ziet hij wat hij gezocht heeft: het lichaam van een man, bijna geheel bedolven onder een reusachtige steenklomp. Alleen zijn gezicht is vrij gebleven, het gezicht van Vagen. Ontroerd ziet de koning neer op de trekken van de man, die hem naar het leven stond, hem het rijk wilde ontnemen. Maar hij voelt geen leedvermaak of afkeer. De glimlach op dat uitgebluste gelaat, met de ogen gesloten, is die van een misleid kind. Hij en zijn makkers, peinst Eric, om zich heen ziend. In dit hol, waarin zij hun plannen smeedden, hebben zij hun graf gevonden. Maar waar is het zwaard, dat hen allen betoverde? Scherp oplettend baant hij zich verder een weg. Maar het zwaard ziet hij pas, als hij zich toevallig omwendt. Het ligt vlak bij de Fret. De onnatuurlijke glans heeft het behouden. Geen smet of kras ontsiert het blinkende lemmet, als in angstaanjagende tegenstelling met dit feest der verwoesting. De Noorman overwint zijn aarzeling en raapt het zwaard voorzichtig op. Hij moet zich verzetten tegen de neiging het onmiddellijk weer te laten vallen. Want daar is het weer, dat zangerig klagend geluid, dat hem in het gevecht met Vagen onder een dwang hield. Maar wat is dat andere? Dat gefluister, zo zacht als het ritselen van een boomblad? Het klinkt in zijn oor: "Noorman, neem... Noorman... het zwaard..." Wild ziet Eric om zich heen. Harder, dringender nog klinken de woorden door zijn hoofd: "Neem het zwaard, Noorman!"







Ten prooi aan een hevige verwarring, laat Eric zijn blikken dwalen naar de donkere hoeken van het halfingestorte gewelf. Verbergt zich daar iemand? Wie wil hem verleiden het zwaard in bezit te nemen? "Wie spreekt daar?" roept hij gedempt, maar er komt geen antwoord. Alleen het zwaard schijnt te blijven zingen. Maar die woorden, ze hameren in Erics hoofd, alsof zij uit hemzelf komen. Automatisch begint de Noorman in de richting van de trap te lopen. Hij moet hier vandaan! Hij draagt het zwaard op de armen, maar de stem laat hem niet met rust. Die stem dreunt mee met zijn voetstappen en het is Eric te moede als moest hij marcheren op een marslied van de dood. "Neem het zwaard...", zegt de stem. "Zwaard geeft macht... rijkdom, land!" klopt het in het hoofd van de Noorman. Sneller gaat hij lopen om er aan te ontkomen. Maar sneller ook klinkt het met hem mede. "Eer en roem... wereldmacht... help de mensen... red de wereld... tot..." Juist, denkt Eric grimmig, tot ik er aan ten onder ga. Neen, nooit! Blindelings stormt hij de trappen op. De mannen, die bij het luik in angstige spanning op hem gewacht hebben, zien de koning verbaasd aan. Met vreemde blik staat hij daar, de adem hijgend door zijn neus. Ineens schijnt hij tot de werkelijkheid terug te keren. "Geen levend wezen daar beneden", zegt de Noorman kort. "Het zwaard dat zij zochten, dit zwaard, heeft hen allen vernietigd!" In Olafs ogen leest hij een vraag. Met vaste stem zegt hij: "Wij zullen dit zwaard onschadelijk maken." Bij het wegsterven van de nacht tekenen zich tegen de langzaam lichter wordende einder de donkere omtrekken af van een zwijgende stoet. Hol klinken de hoefslagen op de kale rotsgrond. Naast de burchtheer rijdt Eric, Awain en Ewoud volgen hen en een voerman met twee knechten komen achteraan. Door het dampende land brengen zij het zwaard Tyr de kale bergtop op om het onschadelijk te maken, te vernietigen voor altijd.







Diep onder de indruk zien allen toe, als Eric afstijgt en het zwaard aanvat. In zware handschoenen van zwijnsleder steken zijn handen. Het zwaard Tyr is in een berehuid gewikkeld bijeengehouden met taai peeskoord. Langzaam, het zwaard torsend op de armen, begeeft hij zich naar de kar die klaar staat. Een ijskoude wind suist de Noorman om de oren en meteen hoort hij het weer, dat geluid van die geheimzinnige stem, als werd het door de wind naar hem toe gebracht. "Doe het niet, Noorman, neen!" Stokstijf blijft de koning staan. Luisteren moet hij, al wil hij het niet. "Het zal u berouwen... wenen zult u om deze daad!" Krijtwit is Erics gelaat geworden. Zijn ogen staren in de wijde verte over het diepe bergmeer, beneden hem. Daar! Wéér die stem! Nogmaals die waarschuwing. Verontrust door de plotseling zo vreemde houding van de koning, doet burchtheer Olaf een paar stappen nader-bij. Wat is er met de Noorman? Doch eer Olaf hem bereikt heeft, werpt Eric met een krampachtig gebaar, als moest hij zichzelf overwinnen, het zwaard in de kar. Dof dreunen de planken die de kar moeten afdekken. Met vreesachtige ogen snoeren de knechten de meegebrachte touwen er om heen. Een kort bevel van Eric. Daar duwen de mannen het voertuig krakend voort over de laatste meters van de rotspunt. De kar hobbelt over de rand, de wielen verliezen het contact met de grond. Met zijn vreemde inhoud stort de kar in de diepte om, vele honderden meters lager, met een doffe klap het water te raken. Eric ziet de burchtheer zwijgend aan. De mannen raden elkaars gedachten en de opluchting die hen beiden vervult. Want daar beneden, ver onder hen, bruist en kolkt het water. Een gele nevel als van brandende zwavel stijgt omhoog en met het gieren van de wind mengt zich een ijlzangerige klaagtoon, die langzaam wegsterft.







Met een waarlijk vorstelijke feestmaaltijd huldigt de heer van Tyrfing zijn koning op de vooravond van diens vertrek. De knechten van de burcht, die in de algemene opluchting delen, nu de samenzwering van de Fret is verijdeld, dragen de meest uitgezochte schotels aan. De wijn fonkelt in het licht van de vele luchters en de edelen korten de tijd met vrolijk gezang. Over en weer vliegen de kwinkslagen. De burchtheer ziet het alles met innige blijdschap aan. Zware zorgen zijn van hem afgevallen, maar zij hebben sporen op Olafs gelaat nagelaten. "U hebt Tyrfing van grote gevaren gered, koning", zegt hij tot Eric met een warme klank in zijn stem. De Noorman ziet hem ernstig aan. "De grootste gevaren zijn altijd die", zegt hij, "welke ons in eigen huis belagen." De burchtheer knikt peinzend. "Vagen was mijn aangewezen opvolger", vertelt hij. "Zelfs de hand van mijn dochter zou ik hem hebben gegeven. Maar zonder u..." De Noorman glimlacht. "Je zou Pum-Pum moeten bedanken", meent hij. "Indien hij mij niet was gaan zoeken, zou hij bij jou niet zo'n goede verblijfplaats hebben gevonden!" Olaf kijkt even vreemd op, maar Eric gaat voort. "Ik op mijn beurt zou dan geen boze vermoedens tegen jou, Olaf, hebben gekoesterd en misschien al lang weer vertrokken zijn, nog voor de Fret zijn plannen had kunnen uitvoeren! Maar wanneer kwam de Fret hier eigenlijk op de burcht terecht?" "Reeds als jongeling", antwoordt Olaf. "Hij stamde wel uit een zeer oude familie. U kent de naam van zijn halfbroer: Baldon."







Verrast kijkt de Noorman op. "Baldon", zegt hij grimmig. "Zeer veel onheil heeft die Baldon over mij gebracht, voordat hij aan zijn einde kwam." "Ik weet het", knikt yarl Olaf. "Baldon en de Fret waren beiden zoons van dezelfde vader", legt hij verder uit. "En naar wat ik hoorde, waren zij aan elkaar gewaagd." Een donkere wolk glijdt over de trekken van de Noorman. "En beiden kregen, wat zij verdienden", zegt de koning met nadruk. "Er was nog een derde broeder", vertelt Olaf verder. "Jaren geleden is hij weggevaren met een schip, naar men zegt in westelijke richting. Nooit heeft iemand nog iets van hem gehoord." De komst van Heidrun onderbreekt hun gesprek. Het schijnt Eric toe, dat ook zij er veel fleuriger uitziet. De dood van haar verloofde heeft haar blijkbaar niet aangegrepen. Alsof ze zijn gedachten heeft geraden, zegt het meisje met een lange blik: "De Fret als echtgenoot was niet mijn keus." Eric ziet haar vriendelijk aan. Inderdaad, dit meisje was de eerste nier op de burcht waarin hij meende vertrouwen te kunnen stellen en hij heeft zich daarin niet vergist. "Waarom kom je niet met ons mee, naar mijn burcht?" vraagt hij. "Winonah zal je gaarne ontvangen." Eric ziet Olafs gelaat betrekken en hij heeft bijna spijt van zijn uitnodiging. Maar Heidrun kijkt hem aan met ogen, waaruit de blijdschap straalt en zegt zacht: "Het zou mijn liefste wens in vervulling doen gaan." "Dan moet je ook maar gaan!" zegt Olaf wat bars, als om zijn ontroering te verbergen. "Maar vergeet je eenzame, oude vader niet." Met een hartelijke kus stelt Heidrun de burchtheer gerust. "Welaan dan", zegt Eric opgeruimd, "bij het aanbreken van de dag rijden wij van Tyrfing weg, naar huis."

EINDE VAN DIT VERHAAL

In deze serie zijn verschenen:

Deel I: *De Steen van Atlantis*

Deel II: *De ondergang van Atlantis*

Deel III: *De Sultan van Akaïim*
De Geheimzinnige Bron

Deel IV: *Het Stenen Beeld*
Gevangenen der Romeinen

Deel V: *De valse Koning*

Deel VI: *Het Wapengericht*
Het Goud der Ozmecs

Deel VII: *Het Rijk van het Midden*

Deel VIII: *Storm over China*

Deel IX: *De Zoon van Eric de Noorman*

Deel X: *De strijd om het Recht*
De zwarte ruiter

Deel XI: *De Koning der Steppen*

Deel XII: *De Boog van Allard*
Het Tyrfing-mysterie